Vol.85 **電撃秋の感謝祭！beat maniaソフト＋専用コントローラ20名様プレゼント!!**

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年10月9日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第23号通巻81号

電撃 プレイステーション PlayStation

1998 10/9

定価490YEN



電撃 秋の感謝祭特大プレゼント

ここだけでしか手に入らない！
スペシャルグッズ満載
beat mania
ソフト＋専用コントローラ
20名様etc.

電撃特報

- DEVICEREIGN
- エアガイツ
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- 悠久幻想曲ensemble
- トゥルーラブストーリー2
- サイコメトラーEIJI
- 後夜祭
- ピクシーガーデン
- ソナタ
- ガンホーブリゲイド

- マクロス VF-X2
- クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～
- R4－RIDGE RACER TYPE4－
- To Heart
- サンパギータ
- beat mania

完全潜入マニュアル第2弾！メタルギア レックス目前!!
核発射阻止を確実にする攻略ポイントを徹底詳解!!

メタルギア ソリッド

徹底攻略

- スターオーシャン セカンドストーリー
- Blaze & Blade Busters
- ナムコアンソロジー2
- アドヴァンストV.G.2

GoGoRPG

- ポポローグ
- ファイナルファンタジーVIII
- チョコボの不思議なダンジョン2
- 幻想水滸伝II



PlayStation Vol.85
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年10月9日発行（隔週金曜日発行）第4巻第23号通巻81号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
発売：主婦の友社
T1124572100490
©Media Works 1998 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-10／9

Vol.85 電撃秋の感謝祭！beat maniaソフト＋専用コントローラ20名様プレゼント!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年10月9日発行（隔週金曜日発行）第4巻第23号通巻81号

電撃プレイステーション PlayStation

1998 10/9

定価490YEN

電撃秋の感謝祭特大プレゼント
ここだけでしか手に入らない！スペシャルグッズ満載
beat mania
ソフト＋専用コントローラ20名様etc.



電撃特報

- DEVICEREIGN
- エアガイツ
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- 悠久幻想曲ensemble
- トゥルーラブストーリー2
- サイコメトラーEIJI
- 後夜祭
- ピクシーガーデン
- ソナタ
- ガンホーズリゲイド

- マクロス VF-X2
- クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～
- R4—RIDGE RACER TYPE4—
- To Heart
- サンパギータ
- beat mania

完全潜入マニュアル第2弾！メタルギア レックス目前!!
核発射阻止を確実にする攻略ポイントを徹底詳解!!

メタルギア ソリッド

徹底攻略

- スターオーシャン セカンドストーリー
- Blaze & Blade Busters
- ナムコアンソロジー2
- アドヴァンストV.G.2

GoGoRPG

- ポポローグ
- ファイナルファンタジーVIII
- チョコボの不思議なダンジョン2
- 幻想水滸伝II

電撃PlayStation Vol.85 徹底攻略/メタルギア ソリッド 電撃特報/デバイスレイン 悠久幻想曲ensemble ほか
発行：メディアワークス

―こんにちは林さん。きょうはアートディンクの新ソフト「NAVIT」をドライブがてら広告するということで、こちらに車を用意して来ましたよ。あれ？林さん、あれ？？

（場面は変わって車の中）

林「さて、じゃま者はいなくなったわ。六本木へ遊びに行こっと。」

＝目的地を六本木に設定シマシタ。

林「お、このナビゲーションしゃべれんのね。」

＝高速道路を使いマスカ？

林「そうね、男の通りそうな道がいいわ。」

＝ルート探索シマス・・・設定しました。50m先を右デス。

林「わたしは左折しかできないのに、なんてこと言うのっ。あ、いいオトコ。」

＝ルートを外れマシタ。

林「もう、使えないナビね。」

＝サエキックス情報をキャッチしまシタ。この先、渋滞中デス。

林「渋滞といえば、話をしなくちゃいけないことがあったような。」

＝「NAVIT」の中身の話デス。

林「そう、わたしが交通キャンペーンガールだった頃の、甘く、ときに切ない話よ。」

＝緑のおばさんの話デスネ。

林「私の制服姿に何人の小学生が道を誤ったことか。」

＝サエキックス情報よりここで「NAVIT」の広告をします。

林「余計なことを。」

＝「NAVIT」は、もともとパソコン用ソフトとして大ブレイクしたモノ。そこから移植されたイショクのソフト。ナーンチャッテ。

林「佐伯っちのギャク並みにつまんないわ。」

＝その言葉を佐伯氏に転送シマス。

林「ちょっ、ちょっと待った。「NAVIT」の話でもしない？」

＝してくだサイ。

林「間違えてもらったら困るのは、このゲームはカーナビではないことです。プレーヤーが交通管制官になり、立体交差を作ったり、信号を設置したり案内板を掲示したりすることで渋滞を解消するシミュレーションゲーム。身近だからとっつきやすいし、なんか偉くなった感じで気分いいの。自慢じゃないけど、わたしは一面もクリアできなかった。」

＝アホと確認しまシタ。

林「なに！わたしは脳が小鳥程度ってよく褒められてるのよ！それに、ねずみ取りを駆使して速度違反の罰金1億円ためたわ。うひひ。日ごろの恨み。」

＝ヒトとして、ルートを外れてマス。

林「このゲーム、頭のきれるヒトはもうヤミツキになってるわ。そう、ヤミツキになるといえば、新ソフト「パイロットになろう！」のキャンペーンに、ダジャレで作ろうとした「パイ納豆」（事実）。これがヤミツキ。」

＝異臭がシマス！

林「臭くて、わたし以外だれも食べられなかったとか。でも、臭さならわたしの足だって（これも事実）。ほれ。」

＝異臭がシマス！異臭がシマス！

＝ピー　計算機能が故障シマシタ！

＝ガー　制御フノウ！

林「あ、すかしっ屁。失礼。」

＝ボンッ！

林「最新ナビゲーションもたいしたことないのね。ウッ、密室だから臭くて気絶しそうだわ。もうこの車、におい染み込んじゃってダメだな。」

（ところ変わって）

―林さん、佐伯さんから借りた車、大切に使ってくれてるかなあ。ということで、また来月。



PlayStation®

プレイ！PlayStation® '98
第17回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



PlayStation®
標準価格 18,000円（税抜）
絶賛発売中 SCPH-7000

今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事なり。

交通管制官になって交通渋滞をぶっ飛ばせ。



NAVIT
交通渋滞解消ゲーム
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アートディンク

そりゃもう、歩くだけでも楽しいんです。



どきどきポヤッチオ
アクティブコミュニケーションゲーム
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
キングレコード（株）

次々と起こる猟奇犯罪を推理しろ！



御神楽少女探偵団
超本格推理アドベンチャー
標準価格 6,800円（税抜）4枚組
絶賛発売中
ヒューマン（株）

イベントいっぱいで、盛り上がること確実。



いただきストリート ゴージャスキング
ボードゲーム
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）エニックス

パイロットシミュレーターで腕を磨きまくり。



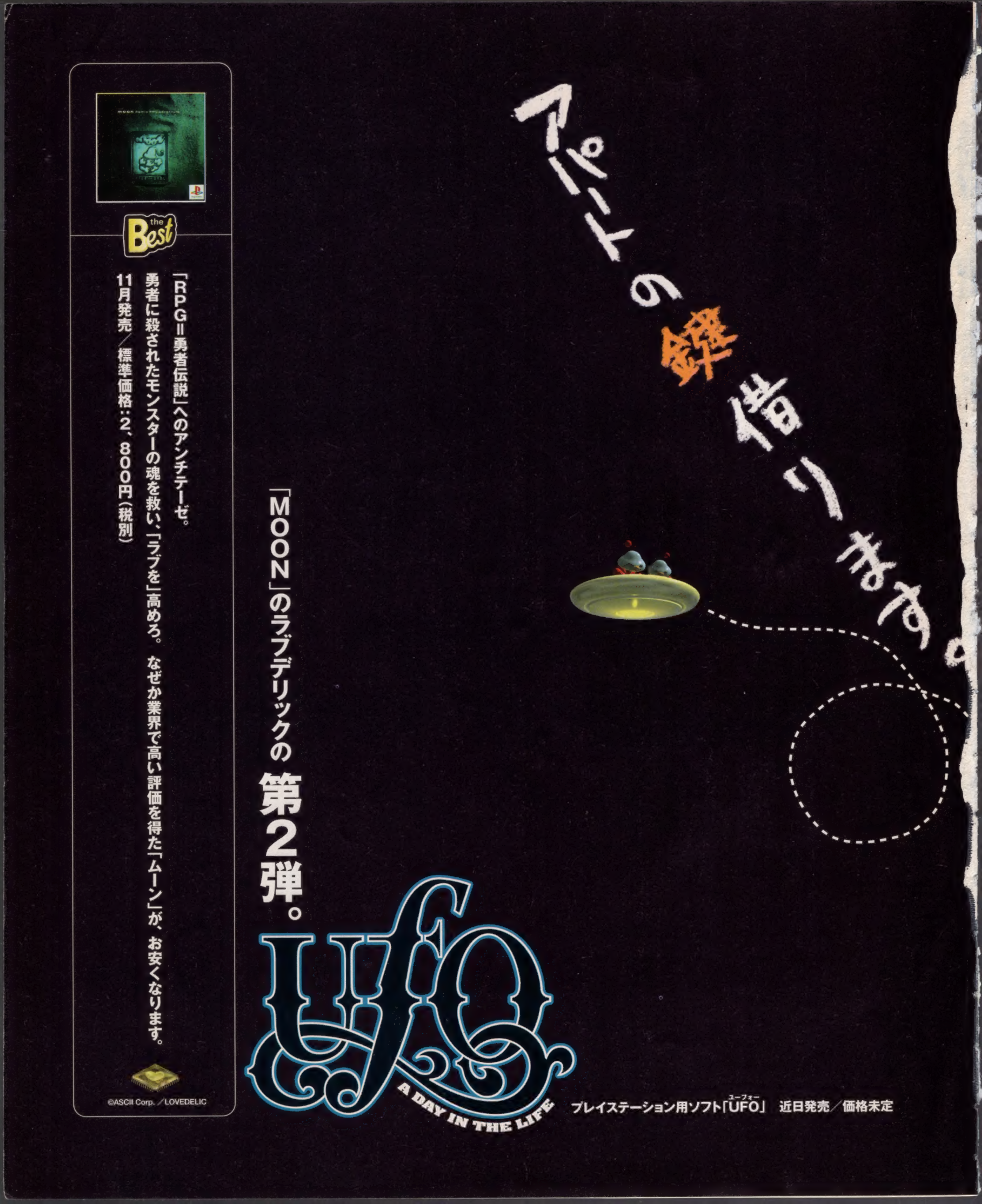
パイロットになろう！
シミュレーション
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ビクターインタラクティブソフトウエア

絵本のような世界。誰にでも楽しめるぞ。



ナイトアンドベイビー
コミュニケーションRPG
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）タムソフト


今月のテーマ
プレイステーションで日本の渋滞も解消だ！「ナビット」登場。
ほんと、交通整理って楽しいわ。
……あ。民家ふみつぶしちゃった。
ステハニー☆林のお知らせ
10月発行の「プレプレ」（※）Vol.14は「レガイア伝説」「やるドラシリーズ」の体験版がついて、いやーん、豪華プリプリ3枚組よーん！おお！ゴージャス！デリシャス！スゴイッス！
●問い合わせ先：プレイステーション・クラブ事務局 Tel：03-3266-7830
なお、Vol.14の発送は10月12日までに申し込み、10月末日までに会費を入金された方が対象となります。
※プレプレとは、年に6回発行されるゲームソフト情報満載のROMのこと。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT


アパートの鍵借ります。
「MOON」のラブデリックの
第2弾。
UFO
A DAY IN THE LIFE
プレイステーション用ソフト「UFO」 近日発売／価格未定
the Best
「RPGⅡ勇者伝説」へのアンチテーゼ。
勇者に殺されたモンスターの魂を救い、「ラブを」高めろ。なぜか業界で高い評価を得た「ムーン」が、お安くなります。
11月発売／標準価格：2，800円（税別）
©ASCII Corp.／LOVEDELIC

PlayStation®



〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー ASCII


改造人間 本郷猛の
孤独な闘いは続く・・・。
©石森プロ・東映
©BANDAI 1998


PlayStation
仮面ライダー本郷猛は改造人間である。
彼を改造したショッカーは
世界征服を企む悪の秘密結社である。
仮面ライダーは人間の自由のために
ショッカーと闘うのだ！
第1話
ライダー1号
対
怪奇蜘蛛男
仮面ライダー
戦闘開始
二十七年目の変身。
仮面ライダー
98.10.1 On Sale
標準価格 5,800円（税抜）
株式会社バンダイ
バンダイホームページ http://www.bandai.co.jp/
BANDAI

全393名に当たる！ 電撃秋の大感謝祭 Autumn Special

いつもDPSを応援してくれている読者のみんなへ怒涛の特大プレゼントだ!! ソフトとグッズを合わせると393名に当たる電撃ならではの太っ腹企画。当選者数はなんと前号の約7倍だ！ ガンガン応募してくれ！

これが今回の4大目玉商品だ!!





①『beat mania』PSソフト＋専用コントローラ 20名

(提供:コナミ／アスキー)

アーケードでも大人気のDJ・SLGのPS版。本物のDJ感覚を再現する専用コントローラとソフトをセットにしてDPS読者に大プレゼント!!

②MIZUNO『1on1』オリジナルバスケットシューズ 1名

(提供：ジョルダン)



斬新なコンセプトの格闘バスケ『1on1』。その主人公麒麟がゲーム中ではいているバスケシューズを1名に。希望の人は、アンケートハガキの【20】の自由欄にサイズを明記。

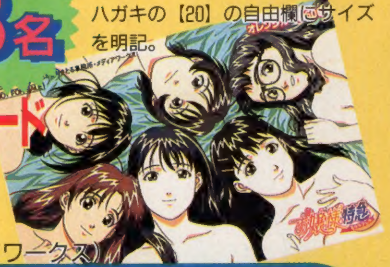
③『エンドセクター』オリジナルタロットカード 10名

(提供:アスキー)



ゲーム中で実際に使われたイラストを、オリジナルタロットカードにして10名に。

④『お嬢様特急』オリジナルオレンジカード 3名



豊富なイベントが魅力の恋愛AVG。その予約キャンペーンで抽選で配布された幻のオレンジカードだ。 (提供：メディアワークス)

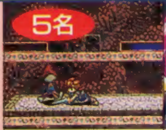
ソフトプレゼント26タイトル90本

今年発売された人気作&これから発売される話題作26タイトルを90名に大放出!! いろいろなジャンルからタイトルを集めてみたので、じっくり吟味してこれだと思う作品を選んでくれ！



10名 Ⓐスターオーシャン セカンドストーリー (提供:エニックス)

◀この夏最高の話題作をプレゼント! まだ未プレイの人は、この機会にぜひプレイしてみては?



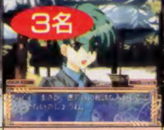
5名 ⒷThe Legend of Heroes Ⅳ 朱い雫 (提供:GMF)



5名 ⒸJaja馬カルテット Mega Dream Destruction+ (提供:GMF)



3名 ⒹDEBUT21 (提供:NECインターチャネル)



3名 ⒺWizard's Harmony R (提供:ドリームキューブ)



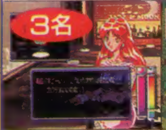
2名 Ⓕキャロムショット2 ～スーパーリアル3Dビリヤード～ (提供:アジェンダ)



3名 Ⓖ時空探偵DD2 ～叛逆のアプサラル～ (提供:アスキー)



3名 ⒽGUBBLE (提供:アスク)



3名 Ⓘカクテル・ハーモニー (提供:アストロール)



3名 Ⓙトランスポートタイクーン3D ～SLから始めよう～ (提供:アンバランス)



3名 Ⓚ倉庫番ベーシック2 (提供:アンバランス)



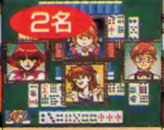
3名 Ⓛザ・キング・オブ・ファイターズ 京 (提供:SNK)



3名 Ⓜ怒首領蜂 (提供:エス・ピー・エス)



2名 Ⓝ新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド (提供:ガイナックス)



2名 Ⓞ新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち (提供:ガイナックス)



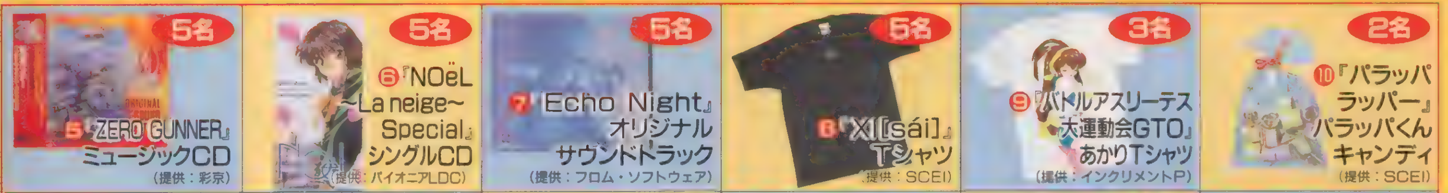
5名 Ⓟ『アドヴァンスト V.G.2』＋設定資料 (提供:テイジイエル)

◀木村貴宏氏のキャラが光る、美少女対戦格闘の決定版!! キャラの魅力満載の設定資料と一緒に。

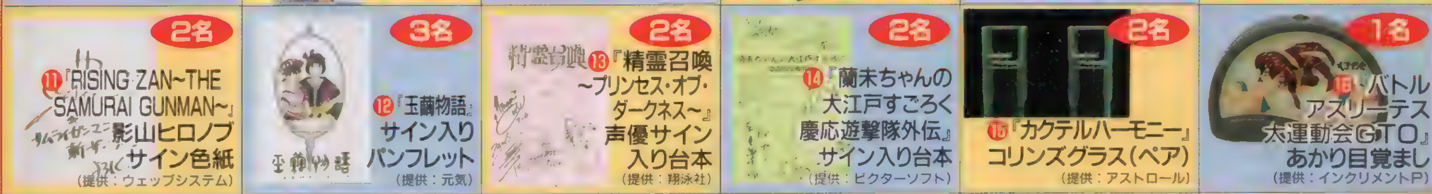
特大PRESENT!! Vol.85

ゲーム関連グッズ大放出!

電源を切ったあともゲーム気分を満喫したいキミに贈るゲーム関係のお宝グッズ大集合!! これを逃すと絶対に手に入らない貴重なプレゼントもあるので気合いを入れて応募しよう。



- 5名 ⑤『ZERO GUNNER』ミュージックCD（提供：彩京）
- 5名 ⑥『NOëL ~La neige~ Special』シングルCD（提供：パイオニアLDC）
- 5名 ⑦『Echo Night』オリジナルサウンドトラック（提供：フロム・ソフトウェア）
- 5名 ⑧『XI[sái]』Tシャツ（提供：SCEI）
- 3名 ⑨『バトルアスリーテス大運動会GTO』あかりTシャツ（提供：インクリメントP）
- 2名 ⑩『パラッパラッパー』パラッパくんキャンディ（提供：SCEI）



- 2名 ⑪『RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~』影山ヒロノブサイン色紙（提供：ウェッジシステム）
- 3名 ⑫『玉繭物語』サイン入りパンフレット（提供：元気）
- 2名 ⑬『精霊召喚~プリンセス・オブ・ダークネス~』声優サイン入り台本（提供：翔泳社）
- 2名 ⑭『蘭未ちゃんの大江戸すごろく 慶応遊撃隊外伝』サイン入り台本（提供：ビクターソフト）
- 2名 ⑮『カクテルハーモニー』コリンズグラス（ペア）（提供：アストロール）
- 1名 ⑯『バトルアスリーテス大運動会GTO』あかり目覚まし（提供：インクリメントP）



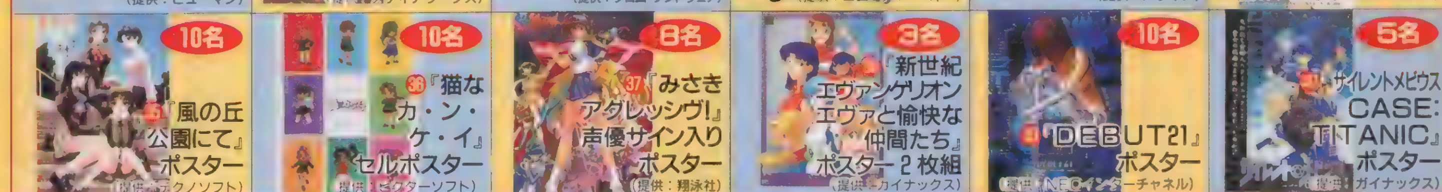
- 2名 ⑰『マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~』ぬいぐるみ（提供：ガスト）
- 9名 ⑱『DUKE NUKEM』フィギュア（提供：キングレコード）
- 3名 ⑲『愛しあう事しかできない』コンパクトミラー（提供：ココナッツジャパン）
- 3名 ⑳彩京イラストレーションズ「彩」（提供：彩京）
- 2名 ㉑『Puchi Carat』CDケース（提供：タイトー）
- 20名 ㉒『Wizard's Harmony R』リストウォッチ（提供：ドリームキューブ）



- 5名 ㉓『Wizard's Harmony R』マグカップ（提供：ドリームキューブ）
- 3名 ㉔『お嬢様特急』SDコミック「お嬢様電車」（提供：メディアワークス）
- 1名 ㉕『ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA』ガレージキットセット（提供：フロム・ソフトウェア）
- 5名 ㉖『悠久幻想曲 2nd Album』トレーディングカード5枚セットA（提供：メディアワークス）
- 5名 ㉗『悠久幻想曲 2nd Album』トレーディングカード5枚セットB（提供：メディアワークス）
- 50名 ㉘『悠久幻想曲 2nd Album』オリジナルステッカー（提供：メディアワークス）



- 60名 ㉙御神楽少女探偵団プレミアムピンズ（提供：ヒューマン）
- 3名 ㉚『悠久幻想曲 2nd Album』オリジナル図書カード（提供：メディアワークス）
- 5名 ㉛『Echo Night』テレホンカード（提供：フロム・ソフトウェア）
- 5名 ㉜『OPTION チューニングカーバトル』2枚組テレホンカード（提供：ジェイ・ウィング）
- 3名 ㉝『ラングリッサー・シリーズ』うみにんレターセット（提供：メサイア）
- 2名 ㉞『ルパン三世 カリオストロの城 ―再会―』テレホンカード（提供：アスミック・エース エンタテイメント）



- 10名 ㉟『風の丘公園にて』ポスター（提供：テクノソフト）
- 10名 ㊱『猫なカ・ン・ケ・イ』セルポスター（提供：ビクターソフト）
- 8名 ㊲『みさきアグレッシヴ!』声優サイン入りポスター（提供：翔泳社）
- 3名 ㊳『新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち』ポスター2枚組（提供：ガイナックス）
- 10名 ㊴『DEBUT21』ポスター（提供：NECインターチャネル）
- 5名 ㊵『サイレントメビウス CASE: TITANIC』ポスター（提供：ガイナックス）



- 1名 Ⓠルーカスフィルムタイトル5本セット（提供:ビー・ピー・エス）
- 3名 ⓇCARDINAL SYN（提供:ドリームキューブ）
- 3名 ⓈDX億万長者ゲームⅡ（提供:タカラ）
- 3名 Ⓣジオメトリーデュエル（提供:タカラ）
- 3名 Ⓤプリンセスメーカーポケット大作戦（提供:ナインライブス）

◀『ボールブレイザー』『ヘラクレスの大冒険』と「スター・ウォーズ」シリーズ3作のセット



- 5名 ⓋNOëL~La neige~Special（提供:パイオニアLDC）
- 5名 ⓌBOUNTY SWORD DOUBLE EDGE（提供:パイオニアLDC）
- 3名 Ⓧ本格将棋 将棋王（提供:魔）
- 3名 ⓎDRAGON SEEDS ~最終進化形態~（提供:ジャレコ）
- 3名 ⓏBlaze&Blade Busters ソフト+メモリーカードケース（提供:T&Eソフト）

◀話題のマルチプレイRPG『BBB』。今回は予約特典のメモリーカードケースとセットで。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者の発表はVOL.88(10月23日発売)の誌上にて。なおアンケートの回答内容は、当選・落選に関係ありません。正確にご記入ください。また、ソフトの発売時期の関係上、商品の発送が遅くなる場合があります。ご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。


PlayStation
カネは天下の回りもの！
ルーレットは回るもの！
マスはコマが回るもの！
株で勝負か、
土地で守るか、
乗っ取りでいっきに
カタをつけるか！
あの白熱の
マネーバトルが、
ゴージャスに
進化した！
「スパイが3人」がゴージャス！
いざという時の切り札、あのスパイが今度は3人！
「COMキャラ24人＋α」がゴージャス！
個性豊かなCOMキャラが、前作16人を上回る24人登場！
「変化するマップ」がゴージャス！
途中で消えたり、切り離されたりする
不思議なマップも用意！
「ミニゲームモード」がゴージャス！
爆笑もののゲームがいろいろ楽しめてこれはオトク！
「進行役は超有名人」がゴージャス！
ゲームの進行役は誰もが知ってる、あの「リカちゃん」！
GAME START!♥
DX
億万長者
THE MONEY BATTLE
ゲームII
NOW ON SALE
価格5,800円（税別）
ボードゲーム　プレイ人数1～4人
人生ゲーム日本上陸
30周年記念作品!!
「ボードゲームの神様」が
「国民的ボードゲーム」を製作総指揮!!
TVゲーム版 人生ゲームは シリーズ実績 220万本!!
さくま式
人生ゲーム®
PlayStation
'98年12月発売予定　予定価格5,800円（税別）　ボードゲーム/プレイ人数1～5人
東京ゲームショウ'98秋
前売券好評発売中
TOKYO GAME SHOW
●前売券：一般　1,000円
●当日券：一般　1,200円
一般＝中学生以上（小学生以下入場無料）
会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
展示ホール1～8
開催日：10月10日（土・祝）・11（日）
10:00～17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
後援：通商産業省
お問い合わせ
「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
あそびは文化
タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1998
株式会社タカラ　〒125-8503　東京都葛飾区青戸4-19-16
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
※価格は希望小売価格です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA®

電撃PlayStation

Vol.85 Oct.9,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

拡張特大版でお送りするこのコーナー
新作、話題作が目白押し!!

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

『悠久』シリーズのスタッフが

DEVICE REIGN
デバイスレイン

現代世界を舞台に展開するリアリティあふれるSLG



カスミのために戦う主人公

『デバイスレイン』は、現代の東京を舞台に、ごく普通の高校生たちが戦いに巻き込まれていくという現実世界を舞台にしたSLGだ。このゲームの大きな魅力の1つは、独自の科学理論に基づいて生まれた武器「オーギュメント」の存在。この「オーギュメント」が物語自体にも深く関係しているのだ。またゲームシステムは、さまざまな場所に移動し、会話を進めて謎を解き明かしていくAVGパートと、クォータービューのフィールドで戦いを繰り広げるSLGバトルパートに分かれている。AVGパートのイベントとして、戦闘が発生するのだ。

STORY 平凡な日常を過ごしていた主人公たちだったが……

いつものようにカスミを家へ送っていった十夜と誠志郎は、不審な女性と出会う。彼女の名は空木。かつてカスミの亡き父親の助手をしていた女性だった。彼女が過去を語りはじめたちょうどそのとき、謎の集団が突如として現れ、十夜たちに襲いかかった！　空木が不思議な武器を使い一旦は退けたものの、さらに新たな敵が！　十夜と誠志郎はカスミを守るため、空木から不思議な武器・オーギュメントを受け取るのだった……。

雲野十夜
【くもの　とおや】

物語の主人公で17歳の青年。ちょっとキツそうな見た目とは異なり、実際は暖かみのある面倒見のよい性格だ。物事にあまり関心を持たず、感情的になることも少ない。ただし、新しい物が好きで凝り出すと止まらなくなるという収集癖がある。オーパス集めも当然必死になる!?

「オーギュメント」と呼ばれる武器がストーリーのカギを握る!!

オーギュメントとは、9個のオーパス（宝石のようなもの）が装着できる制御基盤が取り付けられた特殊装置。複数のオーパスを取り付けることで、より大きなパワーを得る。ただし、最初から付けられているオーパスはオーギュメントのパワーバランスを決定するもので取り外しは不可能。8個のオーパスを周囲に付けて使用する。

十夜の武器はカマ型のオーギュメント

オーギュメントとは、武器のようなもので、剣や銃、ボウガンなどさまざまな形態のものが存在する（本や法衣など武器の形態ではないものもある）。主人公・十夜のオーギュメントはカマ型。いったいどんなパワーを秘めているのか？

贈る待望の最新作をついにキャッチ!

REIGN

「久遠」シリーズの生みの親、スターライトマリーが放つ最新作がついに登場する！ 今度は現代の東京を舞台に繰り広げられる高校生たちの戦いを描いたドラマ性重視のSLGだ。さっそく、3人のメインキャラクターたちやストーリー、ゲームシステムなどに迫っていこう。しっかりチェックだ。

完全独占

DEVICEREIGN デバイスレイン

99年春予定	▶¥5,800（予） ▶メディアワークス
SLG	▶MC（ブロック数未定）

おとなしい性格のヒロイン

カスミ アインハルト

日本人とドイツ人のハーフで17歳の少女。とてもおとなしく、人見知りする性格なので、親しい人間が少ない。

ADVENTURE 会話を選んで謎を解き明かせ

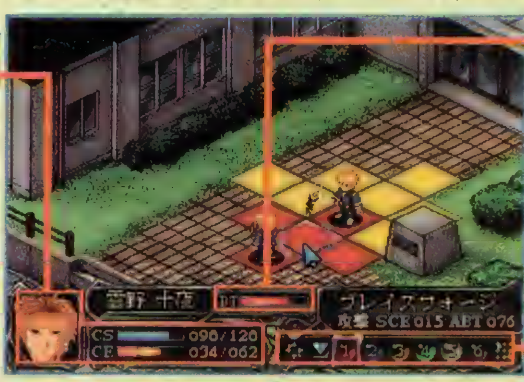
AVGパートでは、まず移動したいエリア（初めは品川1カ所しか移動できないが、物語を進めていくうちに、新宿、池袋など、あちこちに移動できるようになる）を選択、次にエリア内で移動したい場所（都庁、新宿公園など1エリアに6カ所ほどある）を選択する。この選択した場所によって、イベントが発生して物語が進んだり、戦闘が発生したりする。



◀移動できる場所は物語が進むにつれて増えるらしい。東京中を探索せよ！

BATTLE 仲間と力を合わせて敵を撃破だ

イベントなどによって戦闘に入ると、下の写真のようなクォータービュータイプのバトル画面に切り替わる。戦闘は半リアルタイム制で、BT（バインディングタイム。キャラの硬直時間を表すもの）がポイントになっている。BTは、敵味方問わず時間とともに減少するもので、0になると行動の順番が回ってくるぞ。基本的には素早さ順だが、素早くてもBTが大きい行動をすると次の順番が遅くなる仕組みになっているのだ。



BT【バインディングタイム】

キャラの硬直時間を表すゲージ。何か行動をすると溜まり、時間とともに減少する。0になると次の行動の順番が回ってくる。

戦闘中に使用できるコマンド

使用可能な行動コマンドが表示される。下で紹介しているように、オーパスを組み合わせないと攻撃などの行動ができない。

キャラの生命力&エネルギー

上がキャラの体力ゲージで、下がエネルギーゲージ。エネルギーはオーパスによって出現したコマンドを使用すると消費する。

戦闘中に使えるコマンドは「オーパス」の組み合わせで決定

戦闘時に最初から使えるコマンドは移動、待機、ステータスのみ！ それ以外のコマンドは、オーパスと呼ばれる宝石のようなアイテムを組み合わせないと出現しないのだ。オーパスは3×3マスに縦横で組み合わせることが可能。どんなコマンドが出現するのかこうご期待だ！



◀左にあるのがオーパスの組み合わせ。下中央の1～6が出現したコマンドだ。

主人公の友人で皮肉屋の青年

柊誠志郎（ひいらぎ せいしろう）

勝つためには手段を選ばない冷酷な性格の青年。でも、打ち解け合った仲間は大事にするようだ。年齢は17歳。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

『悠久』ファン待望のスペシャル版が登場!

『悠久』の物語の続きが知りたいとか、あのキャラのシナリオをもっと遊びたいといった熱い想いを抱いていたみなさん、お待たせしました! 最新作の『悠久幻想曲ensemble』は、そ～んなファンのみなさんの要望にバッチリ応えてくれる豪華シナリオ集なのだ。さっそく気になるその内容に迫っていこう。





注目の内容をチェック

悠久幻想曲 ensemble

今回、掲載している描き下ろしイラストのキャラ9人は、下の「SPECIAL 1」で紹介しているサイドストーリーに登場するのだ。「悠久1」、「悠久2」のキャラたちが、またまた騒動を巻き起こしてくれるぞ。



完全独占	悠久幻想曲ensemble	
	12/10 ETC	▶¥3,800 ▶メディアワークス
		▶MC(1ブロック)

SPECIAL 1 ハメットが主人公のサイドストーリーを収録!

サイドストーリーは全編フルボイスのAVG。すべて音声だけで進行していくぞ。シナリオの設定は「悠久1」の事件の後になっていて、主人公はあのハメットだ。一体どんな展開になっちゃうのかな?

全編フルボイス

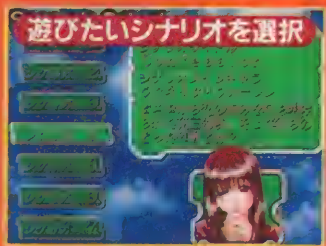


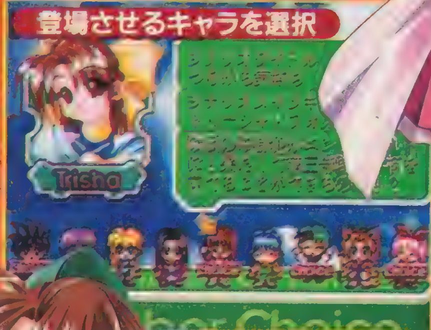
◀罪を償うために奉仕活動中。そこから物語がスタートする。



SPECIAL 2 7つの未発表シナリオが楽しめる!

サイドストーリーのほかに、「悠久2」には収録されていなかった、イヴ、ルー、由羅、ヴァネッサ、ディアーナ、トリーシャ、アルベルトの7つのシナリオも用意されていて、自由に選んでプレイできる（AVGパートのみ）。しかも、そのシナリオに登場させる仲間を選ぶことが可能！ 全員を登場させて楽しむこともできちゃうのだ。今回は由羅のものをちょっとだけ紹介するぞ。





▲まずは遊びたいシナリオを選択する。ちなみにサイドストーリーと違ってフルボイスではないぞ。
▶次にシナリオに登場させる仲間を選ぶ。誰も選ばない場合は、対象キャラと2人きりになる。



All Right 由羅

舞台の手伝いをするためリヴェティス劇場を訪れた主人公たち。だがそこに、出演予定の女優が倒れそうで舞台は中止になると報告が入る。仕方なく帰ろうとする主人公たちだったが、それを1人の男が呼び止めた。その男は劇場監督で、由羅に代役として出てほしいと頼んでくるのだった。引き受ける由羅だったが……。





▲簡単に引き受けてしまう由羅。なんだかイヤーな予感が……大丈夫かな？



SPECIAL 3 闘技場で強者たちと大激闘!

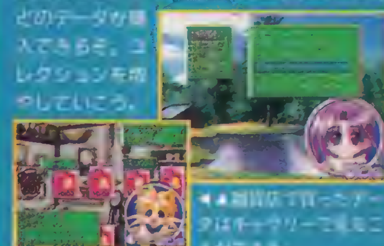
闘技場では武闘大会が開かれていて自由に参加できるようになっている。その戦いに勝てば賞金がもらえるのだ。ちなみに「悠久2」のセーブデータがあれば育てたキャラをロードして使うことも可能！

▶強いキャラデータをロードして戦えば楽勝なのだ。



お金を入手したら夜鳴鳥雑貨店へGO!

闘技場で入手した賞金を持って夜鳴鳥雑貨店に行くと、ボイス集やビジュアルシーンなどのデータが購入できるぞ。コレクションを増やしていこう。



◀▲雑貨店で買ったデータはギャラリーで見ることができる。

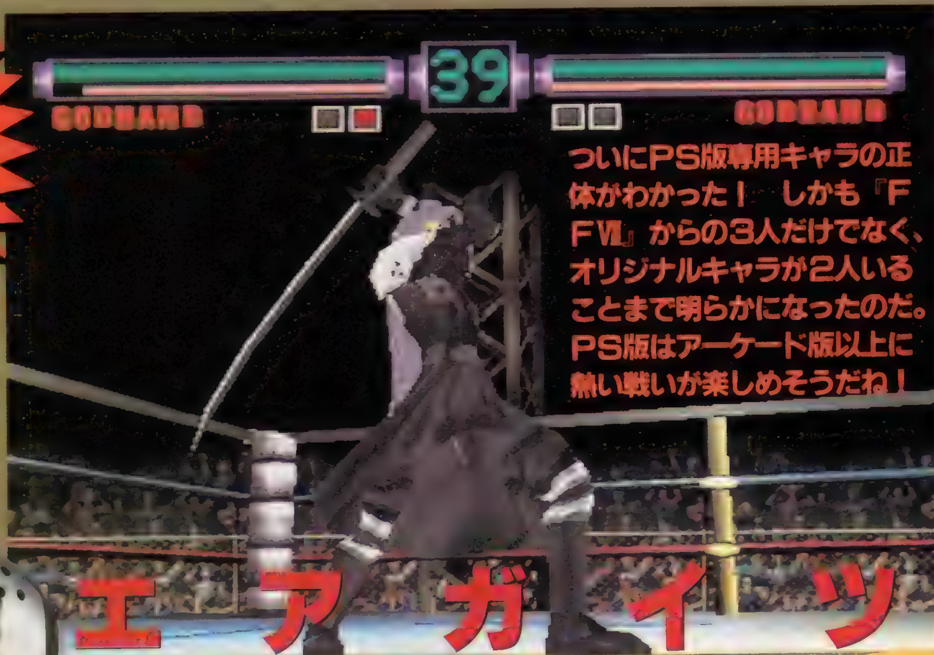
街の施設やキャラクターの紹介モードも楽しい!

そのほかにも街の施設や登場キャラの紹介モードも用意されているぞ。このモードはサイドストーリーと同様フルボイスになっていて、音声でバッチリ楽しむことができるぞ。しかもちょっと趣向が変わっていて、キャラクターがキャラクターを紹介する仕組みになっているのだ。一体どんな風に紹介してくれるのやら…。新キャラも数多く登場しているので、全キャラの紹介メッセージをチェックしよう。

キャラたちが紹介してくれる



▲キャラをキャラが紹介してくれる。おかしな掛け合いもバッチリ入ってる。



ついにPS版専用キャラの正体がわかった！ しかも『FFⅦ』からの3人だけでなく、オリジナルキャラが2人いることまで明らかになったのだ。PS版はアーケード版以上に熱い戦いが楽しめそうだね！

エアガイツ EHRG



1 独占情報 あのセフィ『エアガイ

最強のソルジャー セフィロス

最強のソルジャーにして英雄。しかし、自らの出生の秘密を知って以来、狂気の道を進むことになってしまったセフィロス。『FFⅦ』でクラウドらを大いに苦しめた戦闘力の高さは『エアガイツ』の世界でも健在だ。細くて長い剣で、対戦相手を斬り刻んでいくことだろう。写真を見ると、正眼の構えだけではなく、居合の構えも取れることがわかる。



PS版だけに登場する『FFⅦ』のキャラクター

『FFⅦ』の世界から召喚された大会参加者は、なんと5人もいることが判明した。これまでに明らかになっていたクラウド、ティファに加え、セフィロス、ユフィ、ヴィンセントという3人の人気キャラがPS版『エアガイツ』には登場するのだ！　今回公開する画面写真はセフィロスの勇姿のみではあるが、以前にも紹介したクラウドの画面写真と同じくらいの完成度にまで仕上がっており、制作が順調に進行していることがわかるぞ。ユフィやヴィンセントが、どんな戦い方を見せてくれるのかも楽しみなところだ。この冬はRPGファンも『エアガイツ』に注目せよ！





ニンジャの末裔であるウータイの姫君。彼女の狙いはエアガイツにはめ込まれた不思議な石らしい。『FFⅦ』では忍術と巨大な手裏剣を武器に戦っていたが、はたして『エアガイツ』での戦いぶりは？　手裏剣を投げることがあるかもしれない。

ユフィ キサラギ

ヴィンセント ヴァレンタイン

神羅カンパニー諜報部、タークスの元エージェント。ある事情で人体改造をほどこされて以来、地下深くで眠り続けていた。彼の武器は、銃と『FFⅦ』でリミット技として登場した「人間を超えた力」。しかし『エアガイツ』では、自在に変身することはできないようだ。

EHRGEIZ

セフィロスが『エアガイツ』に登場!!



アーケード版に登場していた2キャラももちろん使用可能!





クラウド ストライフ

背負っている大きな剣を武器に戦う『FFⅦ』の主人公。剣を使った技はガード不能技となるので、使い勝手がいい。リミット技として登場した凶斬り、超究武神覇斬なども使用可能だ。

ティファ ロックハート

アーケード版ではクラウドと共に時限式キャラ（基板稼動後30日でクラウド、60日でティファが使用可能）として登場していた。肉弾戦主体のキャラで、特にキック系の攻撃を得意としている。リミット技のメテオストライク、ファイナルヘヴン等も使用可能。めずらしいところでは、最強武器だったプレミアムハートの名を冠した必殺技も持っている。

CHECK POINT

『FFⅦ』と『エアガイツ』の関係は!?

PS版『エアガイツ』には、『FFⅦ』のキャラクターが多数登場している。写真を見ていると、まるで『FFⅦ』の格闘ゲームのよう。ただ、残念なことに両作品の世界設定がどのようにリンクしているのかは不明なままなのだ。エアガイツを護るジャンゴとレッドⅩⅢの姿も似ているし、両作品の間に何らかの関係があってもおかしくないのだが。

守護獣 ジャンゴ



EHRGEIZ エアガイツ

冬予定 対戦ACT	▶価格未定　▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、2P対戦可

2 独占情報 新キャラクター2人を大公開!!



▲娘の陽子はヨーヨーを武器に持っているが、父親はどんなスタイルで戦うのだろうか。

PS版だけに登場する格闘家は、「FFⅦ」キャラだけではなかった！　ここで紹介している2人が新たに大会に参加することが判明したのだ。特に注目してもらいたいのが増田光司。彼は過去の3大会をすべて制覇した、輝かしい実績を持つ格闘家。同時に、鬼子母神陽子の実の父親でもある（彼女の名字が増田でないのは、両親が離婚した後に母方の姓を名乗ったため)。『エアガイツ』という作品のストーリー部分に深く関係している人物だけに、どんな形で関わってくるのか楽しみだ。もちろん、オリジナル女性キャラである助手のクレアも要チェック！

トーナメントに出場する彼らの目的とは…



増田光司

［キーワード］
前3回のトーナメント
連続覇者
YOYO陽子の
父親

考古学者でもある冒険家。エアガイツの石に導かれて中東へ渡った彼は、そこで遺跡の秘密発掘現場を発見する。だが、生物兵器開発組織レッドスコルピオンに命を狙われて……。今大会は離れ離れに暮らす娘に出場を頼んだはずだったが？

クレア アンドリュース

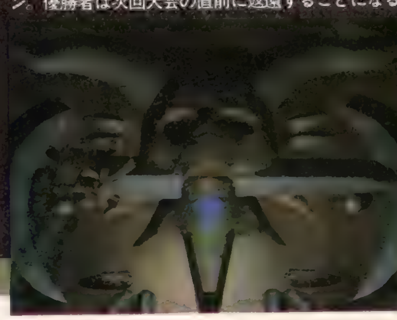
［キーワード］
考古学研究所
研究生
増田光司の
助手

増田光司が教授を務めている大学の考古学研究所で、研究生として働いている。今回、光司がエアガイツの謎を解くために遺跡へ向かおうとしたとき、なかば強引に押しかけ助手として同行することになった。彼女がこの大会にどのように関わってくるかは、まだ不明。続報に期待しよう。

CHECK POINT ［THE EHRGEIZ チャンピオンシップトーナメント］とは？

世界最強の座を決めるため、カール・シュナイダーによって企画された格闘大会のこと。これまでに3回行われ、勝者には柄に不思議な石がはめ込まれたエアガイツという剣が与えられる。もっとも、この石に不思議な力があることがわかってからというもの、単なる「世界最強を決定する大会」とはいえなくなってしまったのだが。

▼石像（ジャンゴ）がエアガイツを守っているシーン。優勝者は次回大会の直前に返還することになる

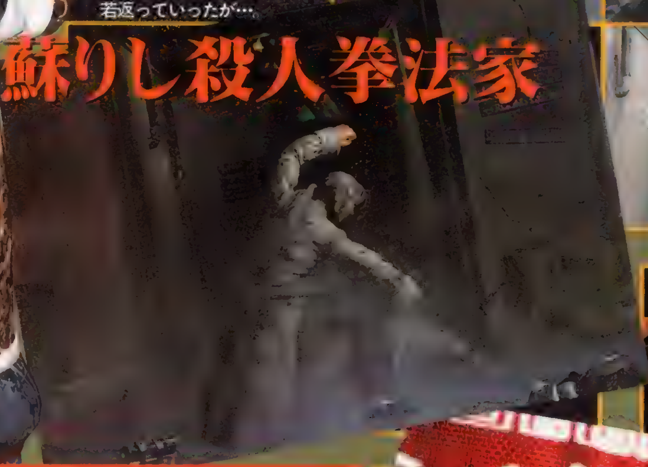




李　書文

レッドスコルピオンが不老不死の実験材料に選んだのは李氏八極拳の創始者、李書文だった。復活した彼は、なぜか徐々に若返っていったが…。





蘇りし殺人拳法家

PS版に収録されるムービーを公開!!

7月に発売された「武蔵伝」には『エアガイツ』の体験版が収録されていた。そこにはムービーの一部が収められていたけれど、新たなシーンが届いたのでさっそく紹介していこう。大立ち回りを見せる李書文、ラーメンをすする猪場、黙々とトレーニングをするナジーム。彼らの日常生活を描き出す美しいCGの、その質感に注目してほしい！



プロレス界の重鎮レスラー

ダッシャー猪場

師匠シュナイダーの葬儀から1カ月後、猪場は師の手記を譲り受けた。そこにはエアガイツの石に関することが書かれていたのだ！



ナジーム

キックボクシングで勝ち続け、金と名誉を手に入れてもナジームの心は満たされなかった。彼の目は自然とTHE EHRGEIZへと向けられていった。

戦いこそが目的…

機動戦士ガンダム逆襲

すべての『ガンダム』ファンが注目している超期待の3D・STG『逆襲のシャア』。今年の冬の発売に向けて開発も順調らしく、たくさんの新情報を入手することができたぞ。今回は独占初公開となるオープニングムービーとステージ1のイベントシーンをまとめて大掲載！　連続写真を使っ

独占情報 オープニングを飾るド



アムロとシャア…1年戦争から続く2人の戦いがこのオープニングムービーで再現される!

◀νガンダム

SCENE 1 戦場へと出撃するガンダム……だが

序盤のシーンでは、ガンダムがホワイトベースから出撃していくシーンが描かれている。ここで気になる点が1つ！　出撃時にガンダムの顔が、一瞬だけνガンダムに変化するのだ。



SCENE 2 歴史に残る名勝負が次々に流れ……

中盤ではガンダムと3機のモビルスーツとの戦いが順に流れていく。だが再びここで疑問が！　最新作は『逆襲のシャア』のハズなのに、なぜシャア専用ザク、シャア専用ゲルググ、ジオングのムービーまで入っているのか!?



シャア専用 ザク

▼マシンガンを撃ちながら、高速で接近してくる赤いザク。



▲ナギナタを振り上げて襲ってくるゲルググ。

◀ナギナタを避けてバルカンで反撃する。

SCENE 3 ついに最後の戦いの幕が開く……!

後半はνガンダム対サザビーの壮絶なバトルシーンが描かれている。サザビーのファンネルを一回転しながら避けて急接近するνガンダム。サーベルを抜いてそれを待ち構えるサザビー。2人の戦いの結末は、劇場公開されたアニメ『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』と同じなのか、はたまた……！

サザビーのファンネルを回避

▼アップになったジオングの手が、突然サザビーのファンネルへと変化！　そのビームを避けたνガンダムはサーベルを抜く。



  ※今回使用している画面写真は開発中のもので、製品版とは異なる場合があります。

逆襲のシャア

てじっくりその流れを追跡していくと同時に、そこに盛り込まれている新しい要素についても迫っていくぞ。

機動戦士ガンダム **逆襲のシャア**	
冬予定 3D・STG	▶¥6,800(予) ▶バンダイ ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、2P対戦可

前作 Zガンダム を超える3D・STG

PS版「機動戦士Zガンダム」は、同名のTVアニメで繰り広げられた壮絶な戦いと、濃厚なストーリー展開をほぼ完全な形で再現したまったく新しいタイプの3D・STG。フルデジタルのハイクオリティムービーやクオータービューでの戦闘は斬新で「ガンダム」ファンの熱いハートをガッチリキャッチした。





▲まだプレイしてない人は、『逆襲のシャア』が発売されるまでにチェックだ

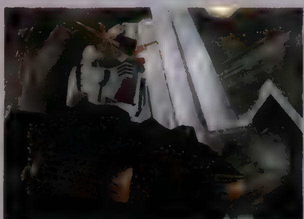
※左の2点の写真は「機動戦士Zガンダム」のものです

迫力のCGムービーを大公開!

前作のオープニングムービーもファンのド肝を抜く完璧なデキだったが、今回はそれをはるかに上回る仕上がり！　全編フルデジタル（キャラクターをコンピュータ上で彩色し、それをCGで描かれた背景と合成する）の画像に一段と磨きがかかっていて、まさに圧巻なのだ。

その頭部が一瞬νガンダムに……!

▼ガンダムの顔がνガンダムに！　だがすぐ元に戻り、そのまま出撃していく。





ビームが炸裂!! そして……

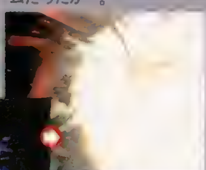


ジオング

▲ゲルググからジオングへと移り変わる。ジオングは腕部の有線式ビーム砲を切り離し…。



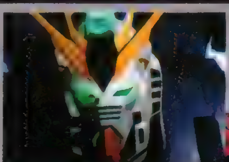
▼ビームをなんとかシールドで受け止めようとするガンダムだったが…。



◀強力なビームを発射。最初の一撃は避けるが、2発目は受けてしまうガンダム

生き残るのはサザビーか!? それともνガンダムか……

▼2本のサーベルが交わり閃光に包まれる……。



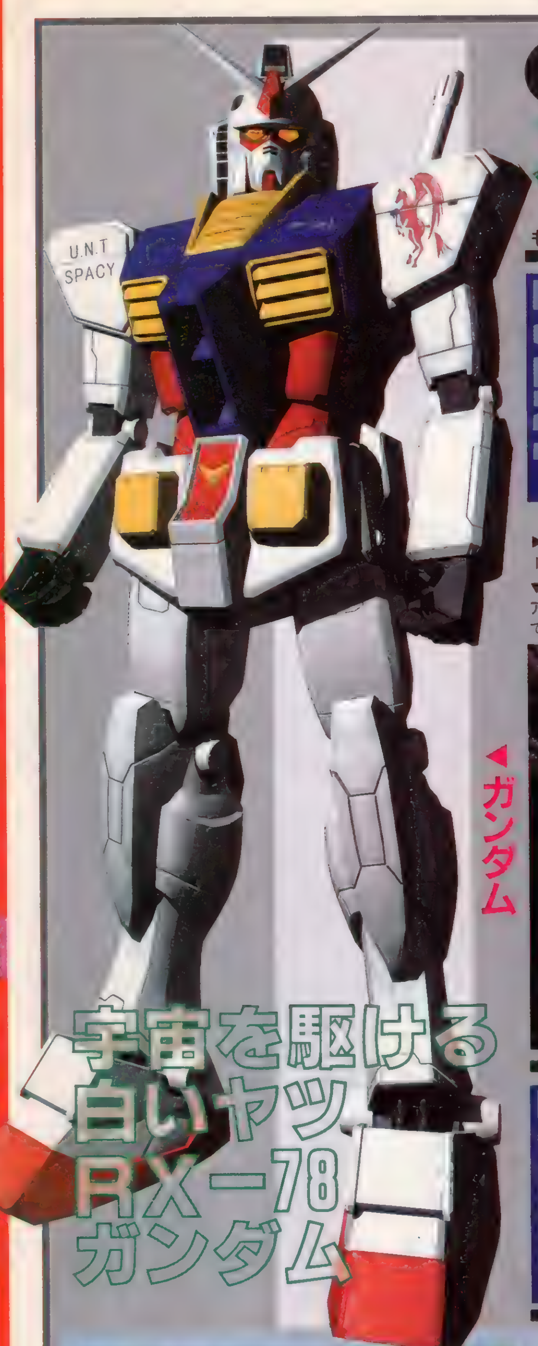


▲サザビーに急接近しサーベルを抜くνガンダム。サザビーもサーベルで応戦する。



▲サザビー

戦いの行方はキミの手にゆだねられた!!



◀ガンダム

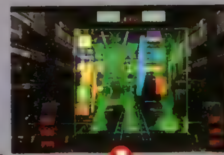
宇宙を駆ける白いヤツ RX−78ガンダム

イベントもグレード
ステージ1のイベントを

ステージ1で発生する3つのイベントシーンを入手！　それと同時に新情報もキャッチできたぞ。今回も前作と同じくイベント中のカットイン処理は盛りだくさん。だが今回はひと味違う！　なんと、そのカ

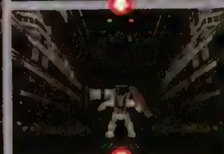
EVENT 1 おなじみのセリフで出撃!

オープニングはガンダムがホワイトベースから出撃するシーンになっている。カタパルトが動き出すと同時にアムロの表情が原作通りのアニメーションで展開するぞ。ポリゴンとCGの融合で表現され、より迫力を増した。

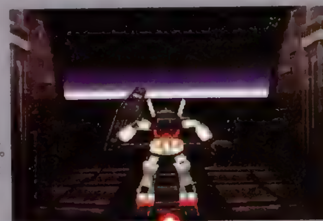












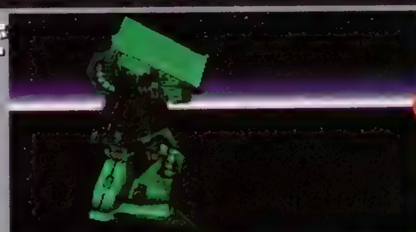
▶宇宙空間に飛び出していくガンダム。ステージ1ではシャア専用ザクとのイベントが発生するぞ。

▼モニターにはセイラさんやブライト艦長の顔がアニメ処理で挿入される。セリフも原作そのままで、緊迫の場面をバッチリ演出してくれるのだ。



EVENT 2 ビームライフルでザクを一撃!

ビームライフルでザクを撃破するガンダム。大爆発するザクの下をさっそうと飛んでいくその姿はカッコイイ！　これを見れば戦いも一層盛り上がるはず。



前作からパワーアップしたポイントをチェック!

最新作の「逆襲のシャア」と前作「Zガンダム」を比較してみると、いろいろな部分に変更点が見られる。ここでは、それらの変更点の中から3つのポイントをピックアップして解説するぞ。しっかりチェックして戦いに備えよう。

武器の種類が増えて戦略性もアップ!

最大の変更点といえば、やはり使える武器が増えたことだろう。前作ではビームライフルとビームサーベルしかなかったが、今回はそれに加えファンネルやバズーカ、ミサイル、ダミーなどもバッチリ再現されているのだ。武器が増えたことで頭を使った戦いが要求され、戦略性もグ〜ンとアップしているのだ。



▲ビームキャノン

▲シールドに取り付けられたビーム砲だ。



▶バズーカ

▶ヒットすると、敵は大きくのけぞる。



ダミー

▲ダミーにはレーダーをかく乱する機能が備わっている。そのため、放出すると敵はそれを狙うようになるのだ。

アップ!
いち早く公開!

ットインのビジュアルがアニメーションで展開するのだ。一段とグレードアップしたイベントシーンに乞うご期待!



▲イベントシーンでのカットインはあったが、キャラは口パクだけ。



赤い彗星のシャア その野望が 動き始めた

EVENT 3 シャア、ガンダムにタックル!

シャア専用ザクがガンダムに体当たりを仕掛けるシーン。CGで描かれたモビルスーツの動きや会話に合わせて、パイロットが前後に大きくリアクションする。細かい部分への気配りもバッチリだ。



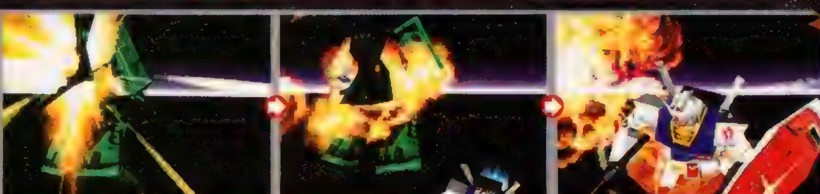
▶シャア専用ザク

連邦のモビルスーツはバケモノか!?

▼顔だけでなく体全体がガシガシ動く。シンクロ状態も文句ナシなのだ。







▲ガンダムの放ったビームライフルがザクの胴体を直撃! 大爆発を起こすザクを見据えながら画面下部から上昇してくるガンダム。奥行きのあるCG画像で展開するため、いやがうえにも盛り上がっちゃうのだ。

必殺技が追加された…!

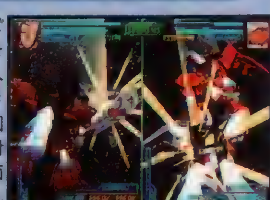
ダメージを受けると必殺技ゲージがたまり、それがMAXになると強力な必殺技が出せるようになったぞ。必殺技は機体ごとに異なっているのだ。



◀νガンダムの連続サーベル斬り。ファンネルによるバリアも?

2P対戦モードが格段に進化した!

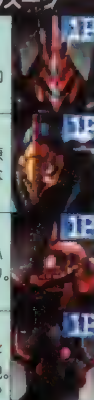
「Zガンダム」では通信ケーブルを用意しないと2人対戦プレイができなかったが、今回は必要ナシ! 対戦モードでは画面が縦に2分割されるようになったため、2台のモニターと本体を用意する必要はない。手軽さがアップして戦いも一気にヒートアップしそう。今回は対戦時に選択可能な機体と、その装備についてチェックするぞ。



▲画面が縦に2分割される。多少視界が狭まるけど、それほど違和感はない。

●対戦時に使用できるモビルスーツ





【νガンダム】武器の豊富さが魅力! あとは操縦するパイロットのウデしだいだ。	【サザビー】攻守のバランスがとれた機体。ファンネル、ミサイルを巧みに使え。
【リ・ガズィ】武装はカンペキ! 原作では飛行形態にもなれたが……?	【ヤクト・ドーガ】ファンネル、ミサイルのほかシールド内蔵型のメガ粒子砲も強力!
【ガンダム】ビームジャベリン、ハイパーハンマーもアリ。性能はピカイチかも。	【シャア専用ザク】おなじみの武器のほか、クラッカーやヒートホークも登場。
【シャア専用ゲルググ】ビームライフル&ナギナタ、シールドを再現。武器の少なさが弱点!?	【ジオング】頭部、胸部のメガ粒子砲に加え、有線式5連ビーム砲も使用可能!



全11人の独占イラスト大公開!!

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

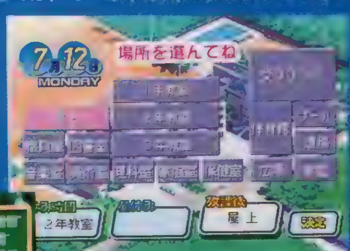
トゥルーラブストーリー2

12/10 恋愛SLG	▶¥6,800(CD3枚組) ▶MC(1ブロック)	▶アスキー

トゥルーラブス

ついにゲーム画面公開!!『TLS2』

恋愛SLGの中でも、今もっとも熱い注目を集めている『TLS2』。12月の発売に向けて開発も順調のようで、いよいよゲーム画面の公開となった。今回の「2」では、画面のレイアウトは変更されたものの、基本的なシステムは前作をほぼ踏襲している。ここでは、その中から気になるポイントをいくつかピックアップして紹介しよう。なお、下校会話モードについてはまだ不明な部分も多いが、どうやらかなりパワーアップしているらしい。こちらは情報が入りしだい紹介していくぞ。



▲平日の行き先選択画面。休み時間ごとにどこへ行くかを設定できる。



▲時間進行中の画面。今回も、キーごとに「時計」が用意されているというのだが……。



▶休日の行き先選択画面。前作同様1日に3カ所、行き先を選べる。

♥前作同様、転校前の1カ月間が描かれる

ゲーム期間は、やはり転校目前の1カ月間。この残されたわずかな時間の中で、意中の彼女との思い出を作ることが目的となる。また、前作のプレイ期間は春夏秋冬だったが、今回は1学期、2学期、3学期に分けられた。これにより、学園生活がよりクローズアップされそうだね。



◀この学期でプレイしていくゲーム期間は1カ月だ。

♥頼りになるのはやっぱり妹!?

前作と同様、今回も主人公には同じ学校に通う妹がいる。その妹の名前は君子。彼女は前作の主人公の妹・みさきのように女の子たちの情報に精通していて、主人公に対する大まかな好感度を教えてくれるのだ。今回も、恋愛成就のサポート役として大活躍してくれるハズだ。もちろん、君子自身にも、多くのイベントが用意されているぞ。



▲君子チェックテップ。画面上のメニューには、ここで、キャラクターごとの情報データを閲覧することもできるのかな？



いよいよ公開となったゲーム画面。ここから、『2』でのシステムを徹底検証。さらに、おさらいも兼ねて、全登場キャラをあらためて紹介するぞ!!

のシステムの秘密に迫る!

♥学期ごとのプレイでCD3枚組

前作では春夏秋冬の4パターンのプレイが楽しめたけど、今回は1学期、2学期、3学期の3パターン。バリエーションという意味では少し減ったけど、そのぶん各ボリュームは大幅にアップ。なんと学期ごとにCDが分かれた3枚組になっているのだ。各学期ごとに、学校行事などのイベントも用意されているぞ!



◀▶▲すべての学期に登場するキャラは、当然プレイする学期によって[illegible]も変わってくるのだ。[illegible]でもこの通り! ちなみに、1学期は7月、2学期は12月、3学期は3月の1カ月間が主として描かれることになるぞ。

IT'S NEW

登校の方法を自由に選べる!!

必ず徒歩で通学していた前作とは違い、「2」では毎朝の登校手段を徒歩、自転車、バス、電車、の4つの中から自由に選択できるようになった。女の子はそれぞれ通学手段が決まっており(下の表参照)、それに合わせることで登校中に出会える確率がアップするのだ。また、登校時にしか起こらないイベントも豊富に用意されているぞ。



◀妹の君子はバス通学だが、プレイヤーは4種類の通学方法を選べるのだ

《各キャラの通学方法》

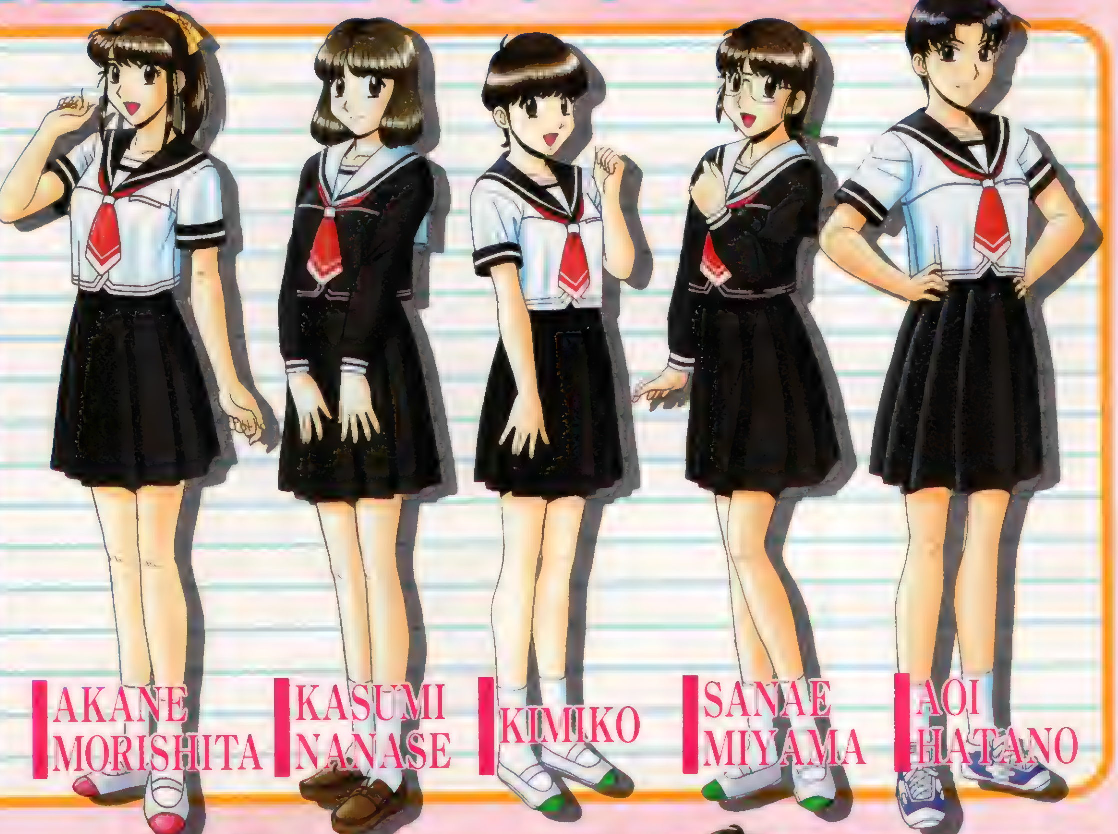
通学方法	キャラ
徒歩	[illegible]
バス	[illegible]
電車	[illegible]
自転車	[illegible]



『TLS2』全登場キャラクター

全学期共通キャラ

すべての学期に登場するのはこの5人。妹の君子を含めて5人なので、前作よりも1人少ない。しかし各学期の限定キャラが2人ずつ入るので、1回のプレイで登場するのは合計7人と、前作を上回っている。また、1人1人のイベント量も、前作を遥かに上回る数になっているぞ。ただ、妹とのエンディングがあるかどうかはまだ不明だ。



森下 茜
もりしたあかね



明るく優しい性格で、学園のマドンナ的存在。頭脳も明晰で、成績は常にトップ20に入っている。また、おちゃめで活発な一面もあり、ドキっとさせられる言動が多い。

七瀬 かすみ
ななせかすみ



主人公と同じ団地に住む幼なじみ。おとなしく控えめな性格で、他人のことを第一に考える。趣味はお菓子作りで、ぬいぐるみ作りやパッチワークが得意な女の子。

君 子
きみこ



主人公の1つ下の妹で同じ学校に通っている。明るく素直な性格で、非常に兄想いのしっかりした妹。世話好きで、他人を放っておけないタイプだが、少しボケているところも。

深山 早苗
みやまさなえ



ドジだけどいつも元気一杯の後輩。好奇心旺盛で、いろんなことに興味を示すが、何をやっても失敗ばかり。それでもめげずに前向きに頑張る。写真を撮ることが趣味。

波多野 葵
はたのあおい



主人公の女友だち。男勝りな性格で、言動もさっぱりしている。短気で気も強く、姉御肌的な雰囲気から1年生の女子の間で密かに人気がある。かすみとは親友の間柄。

そのほかの全学期登場キャラ

全学期共通キャラとして、ほかにも3人の男性陣と、担任教師が登場する。この男性陣がどう物語に絡んでくるのかも気になるところだ。また、教師の麻生優子も、重要な役割を果たすことになりそうだ。



▲風間健太 ▼高林勇次 ▲木地本岳史



◀麻生優子

完全ファイル

すべてのキャラがニューフェイスとなった『TLS2』。ここでは全キャラをあらためて紹介するぞ。完全独占公開の女の子たちの制服姿と併せてチェック！

沢田 璃未

さわだりみ



主人公のクラスの転校生。まだなじめていないのか、1人でいることが多い。クールでそっけない性格の彼女は、青葉台高校の制服が間に合わず、前の学校の制服で登校している。

中里 佳織

さなざとかおり



真面目で責任感の強い文化祭実行委員長。頑固で何事にも一生懸命。一度始めたことは最後までやり通さないと気が済まないタイプ。読書が大好きで、図書委員を務めている。

瑞木 あゆみ

みずきあゆみ



先輩に憧れ、陸上部のマネージャーを務める1つ下の後輩。内気で恥ずかしがり屋だが、ひたむきで一生懸命な面も持っている。自分のことがあまり好きではないようだが……。

丘野 陽子

おかのようこ



とにかく無邪気で底抜けに明るい同級生。じっとしていることが大嫌いで、誰とでもすぐに仲良しになれる特技を持つ。泳ぐことが好きで、水泳部に所属している。

香坂 麻衣子

こうさかまいこ



優しく包み込むような雰囲気を持った、1つ年上の先輩。おっとりとしており、ちょっと天然ボケが入っている。家庭科部に所属しており、料理や編み物などが得意。

風間 こだち

かざまこだち



剣道部で主将を務める同級生。真面目な性格で大のきれい好き。他人には優しいが、自分には厳しく、なんでも1人で解決しようとする。同じ学校に通う弟がいる。



学期限定キャラ

学期限定キャラとなるのは、先輩、後輩、転校生と、バリエーション豊かな6人。各学期ごとに2人ずつ登場することになる。特定の学期でしか登場しないのは寂しいけど、学期共通キャラに負けない個性と魅力を兼ねそろえている。もちろんそれぞれのイベントも、メインの5人と同等の数が用意されているぞ。

はみだし情報 10/10〜11に開催される東京ゲームショウのアスキーブースで、「TLS2」ほか3タイトルを収録したプレビューディスクが1万枚配布される!! 「TLS2」は、各キャラの紹介とイラストに加え、ゲーム中での出会いシーンが収録されているぞ。

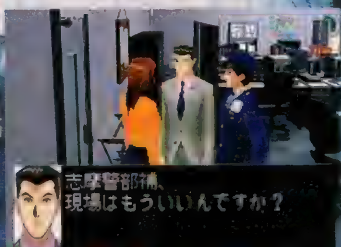


人気コミック待望のゲーム化!

サイコメトラーEIJI

「週刊少年マガジン」で大人気連載中の人気コミックが、サイコホラーＡＶＧになってＰＳに登場！　２人のプレイキャラクターを選ぶ斬新なシステムに注目だ！

サイコメトラーEIJI	
1月(予) AVG	▶¥5,800(予)　▶講談社
	▶MC(ブロック数未定)





心を読み取るサイコメトリー＆プロファイリングで連続猟奇殺人犯を追跡!!

2人の主人公それぞれに異なったシステムが存在するAVG!

超能力を使う少年・明日真映児（エイジ）と、心理捜査が得意な女性刑事・志摩亮子の2人が主人公のAVG。プレイヤーはエイジか志摩のどちらかを選択し、連続殺人事件を解決していくことになる。2人は捜査方法が異なりゲームシステムも違うので、同じ事件でも選択したキャラによってストーリー展開が変わるのだ。



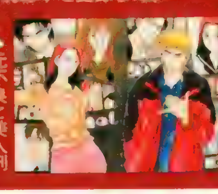
エイジか？　志摩か？

◀▼エイジと志摩とでは捜査方法が違うので、ストーリー展開だけでなくプレイ感覚も変わってくるはず。



「サイコメトラーEIJI」とは？

「週刊少年マガジン」で連載中の人気コミック。単行本も12巻まで発売中だ。また、'97年1月にはTVドラマ化され、こちらも高視聴率を記録した。



▶元不良と美人刑事という、ミスマッチな組み合わせも新鮮な作品。

廃墟の街D・TOWNで起こる
驚愕の連続猟奇殺人事件!!

Story
ストーリー
姿無き殺人犯を追え!!

ある男の死をきっかけに始まる連続殺人。凶器のナイフをサイコメトリーしたエイジは、地下商業都市「D・TOWN」に手がかりがあることを知る。さっそく志摩と街に入り、捜査を始める2人だったが……。

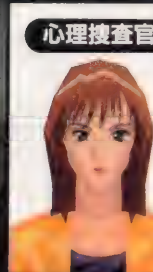


◀志摩は推理（プロファイリング）することで、犯人像を推測する



▲エイジは人物や物に触れることで、事件の手がかりを探る

事件に潜む謎を解く2人のプレイキャラクター



心理捜査官

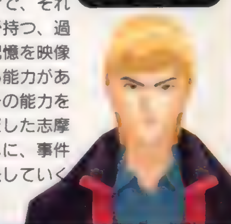
犯人の性格・特徴を、殺人現場の状況から判断するプロファイリング（心理捜査）を得意とする女性刑事。エイジとコンビを組み、捜査をする。



志摩亮子



明日真映児



サイコメトラー

人物や物に触るだけで、それ自身が持つ、過去の記憶を映像化する能力がある。その能力を見いだした志摩とともに、事件を解決していく

おなじみの脇役たちも登場!!

エイジの妹の恵美や、友人の裕介やトオルなど、マンガでおなじみのキャラクターも登場し、さまざまなアドバイスをしてくれるぞ。オリジナルキャラも登場予定だ。



葛西裕介



江川トオル



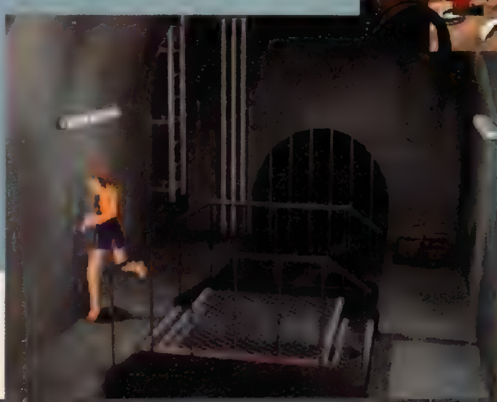
明日真恵美

格闘ACTが展開することもある!

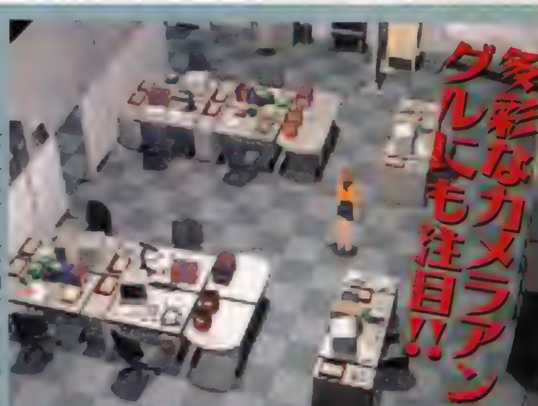
ゲームは、志摩とエイジのどちらを選択するかで、大きく変化する。志摩の場合は、証言を聞くなどして得られた情報から推理する、選択肢方式（予定）。エイジはサイコメトリーすることでヒントを得るのだが、詳細はまだ明かされていないのだ。また、格闘シーンも存在するぞ。



▲格闘シーンはこのような感じになる。負けるとゲームオーバーに？



◀ダンジョンのように入り組んだ道。事件に関する情報はどこに……？



▶机の上に至るまで、細かく描き込まれている。とにかく調べまくろう!

多彩なカメラアングルにも注目!!

System
システム
志摩、エイジ…選択するキャラで異なるダブルシステム

新感覚の妖精育成SLGがパワーアップしてPSに移植決定!!



間接的に育成
他者への干渉
多彩なアクション
変化する舞台
妖精への感情移入
そして進化…

箱庭の中で妖精を育成するコンセプトが話題になった新感覚の育成SLGが、装いも新たにPSに移植決定。眺めているだけの[illegible]パソコン版に対し、PS版ではゲーム性を高め、さらに新要素[illegible]で[illegible]が出ているぞ。

完全独占

PIXY GARDEN —ピクシーガーデン—

98年(予) SLG	▶価格未定 ▶escot
	▶MC(ブロック数未定)

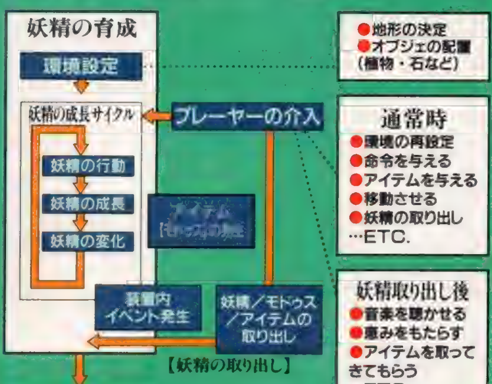
PIXY GARDEN
ピ ク シ ー ガ ー デ ン

箱庭の中で妖精の集団を育成するSLGだ!!

このゲームは、キミが育てた妖精を〝小さな星〟に放って、星の環境に影響を与えて人が住めるようにするのが目的の育成SLG。放たれた妖精たちは各々に行動し、星に影響を及ぼす〝モドゥス〟という特殊なアイテムを生み出すのだ。成長した妖精によって星の環境はさまざまに変化し、妖精自体の成長も違ってくる。PS版では妖精の個性を表に出し、集団で行動するときのにぎやかさを強調しているのだ。もちろんイベントも充実。

ゲームの流れ

ゲームの進行は下の図のような流れ。妖精の育成場所の環境設定から始め、妖精を育てる。最初は幼体である妖精を育成し惑星に放つことで、環境を変えていくのだ。



妖精はプレイヤーの介入によって、個別に進化していく。また、その過程で「モドゥス」と呼ばれるアイテムを作り出すこともある。この「モドゥス」と成長した妖精には、惑星の環境を変化させる力があるので、これを利用して荒れた惑星を人間の住める環境に変えていくのだ。



銀糸の妖精

ＳＦ的なイメージの妖精。極端にとかった耳と、露出度の高いコスチューム(!?)が特徴。鉱物関係の妖精なのかも？

水環の妖精

ファンタジックな洋装で、パッと見、人間に近い感じの妖精。名前から推測すると、水関係で自然に影響を与える!?

白き妖精

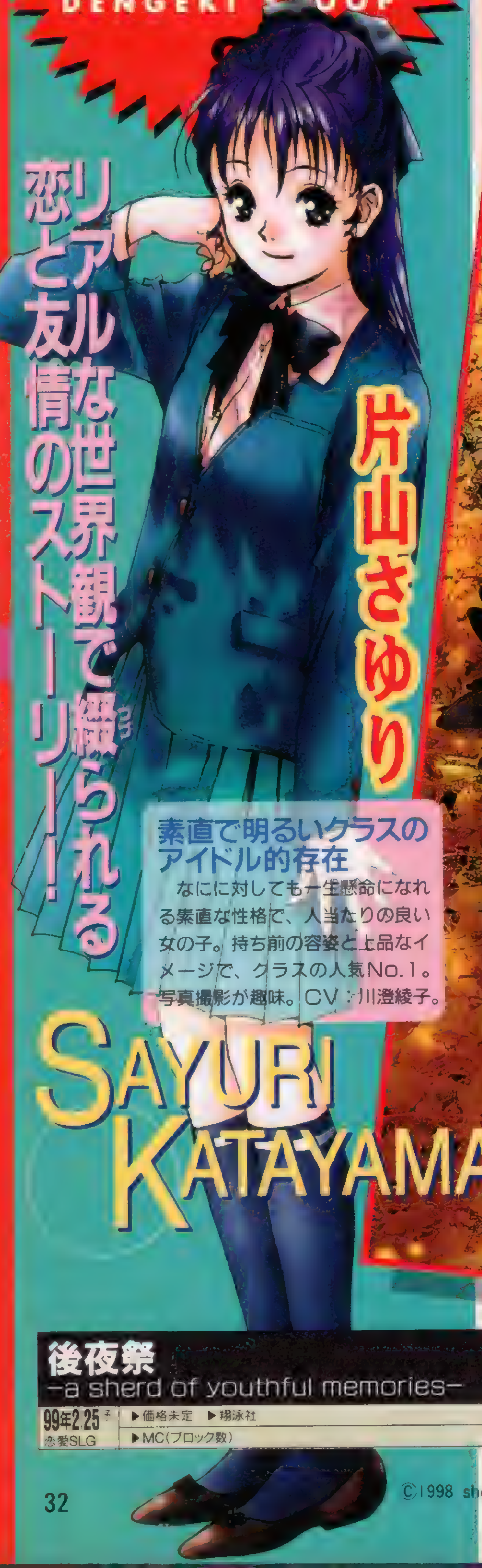
妖精と言うよりも宇宙人のような外見の白き妖精。どことなく文明を感じさせるだけに、星への影響も……。

成長した妖精を放ち、小さな星に恵みを与えましょう

電撃特報
DENGEKI SCOOP

DENGEKI SCOOP ▼ 後夜祭 -a sherd of youthful memories-

翔泳社の青春恋愛SLG『後夜祭』を独占公開!!



リアルな世界観で綴られる恋と友情のストーリー!

片山さゆり

素直で明るいクラスのアイドル的存在

なにに対しても一生懸命になれる素直な性格で、人当たりの良い女の子。持ち前の容姿と上品なイメージで、クラスの人気No.1。写真撮影が趣味。CV：川澄綾子。

SAYURI KATAYAMA



個性的な登場キャラクターたちと協力して、学園祭の催し物を成功させる、青春恋愛SLGが登場！　第一報となる今回は、ゲームの世界観と、美樹本晴彦氏の作画による魅力的な3人のキャラクターを紹介する。

後夜祭
-a sherd of youthful memories-

後夜祭 -a sherd of youthful memories-	
99年2月25日 恋愛SLG	▶価格未定　▶翔泳社　▶MC(ブロック数)

超人気イラストレーター

美樹本晴彦が"100%"完全監修!! 美麗かつ個性的なキャラを先取り大紹介

美樹本晴彦氏と言えば、これまでにもアニメのキャラクターデザインを手掛け、自身もコミックスを執筆しているというアニメ業界・大御所の１人。そんな美樹本氏が、キャラクターデザインのみでなく本作品中の作画をも総監督している。まずは、そのビジュアルクオリティの高さをキミたちの目で、実感してほしい！









橋本理佐 RISA HASHIMOTO

しっかり者の主人公の幼なじみ

スポーツ全般が大好きな、元気で活動的な女の子。小柄な身体と童顔のせいで、中学生に間違われることもあり、本人はそれを気にしている。CV：坂本真綾。

細川郁美 IKUMI HOSOKAWA

真面目で責任感が強いクラス委員長

自分の責務を果たそうとするあまり、言動や性格は少しキツメ。そのせいで周囲からは反感を買いやすいが、実は素直な女の子らしい一面も……。CV：長沢美樹。

気の合う仲間とともに最高の学園祭を!!

新システム「R.E.S（レスポンス）」搭載！

「R.E.S.」とは、相手の言葉に対してリアルタイムに返答することで、相手のリアクションが変化する会話システム。相手と直接話しているような、臨場感あふれる会話を展開できるのだ。



▲なにやら驚いているさゆりちゃん。感情などを伝えることもできる……？

プレイヤーは、学園祭の実行委員。今回紹介した３人の女の子を含む11人の仲間たちと協力して、クラスの出し物を成功させることがゲームの目的となる。模擬店やホラーハウスなど、どんな出し物を催すかも、選ぶことができるらしい。会話を通してコミュニケーションを深めつつ、クラスの結束を固めていこう。また、ときには特定の女の子と恋愛関係に発展することもある。だが、本作では男の友情も大切。恋と友情の狭間の中、後夜祭の日にキミの隣にいるのは……!?



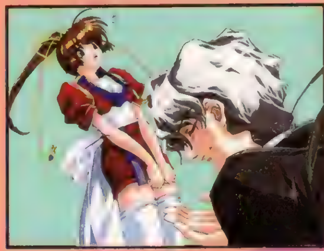
▶今回紹介した女の子以外にも、５人の女の子が登場！ 美樹本キャラの魅力が爆発するぞ。



▶女の子と仲良くなると、学園以外の場所でのイベントもあるらしい。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 9

新生『快刀乱麻』のヒロインたちを公開





この『快刀乱麻　雅』は、剣術道場の師範代となって門下生を育て、道場を盛り立てていく育成&経営SLG。プレイヤーは、１年間という期間を通して門下生を鍛え、世に名高い道場へと発展させていくことになる。今回は、門下生であり、ストーリーの主軸を成す４人のヒロインを紹介しよう。



楯岡新十郎

STORY

徳川幕府が世を統べる平和な時代。江戸に剣術道場を構える楯岡鉄舟斎という剣豪がいた。ある日、彼はかつて日本を治めていた武将、織田信長が愛用していた魔剣〝巳鎚〟の存在を知る。鉄舟斎は、その魔剣を滅ぼすため旅立ち、消息を絶ってしまうのだった。そんな事情を知らない鉄舟斎の息子、新十郎は、父の残した借金を返済するために道場を盛り立てていかねばならないのだが…。



好奇心旺盛な元気娘
藤城小春

幕府の重臣を務める藤城正信の一人娘。好奇心旺盛で、何事にも首を突っ込んでは騒動を引き起こすという問題児である。男勝りな性格は幼少の頃からで、その活発さは近所の男の子たちと一緒に野山を駆け回っていたほど。最近は、オシャレをするなど女性らしい一面を見せるようになったものの、まだまだ子どもっぽい雰囲気を残している。甘いものが大好きで、錦絵集めを趣味に持つ13歳の女の子。

パソコン版が発売されて以来、多くのファンを獲得している人気育成SLG『快刀乱麻』が、装いも新たにPSで登場する！　今回は、ストーリーの中心となる4人のヒロインのイラストと彼女たちのプロフィールを大公開！　システムも一新される『乱麻』に注目だ!!

快刀乱麻雅

快刀乱麻　雅	
99年1月(予) SLG	▶価格未定　▶イマディオ ▶MC(ブロック数未定)



小石川紗奈

●探求心に満ちた町医者の娘

町での評判が高い医者の娘。近所で物騒な事件が起き始めたので、護身術を身につけようと楯岡道場に入門する。何事についても深く突きつめるクセがあり、それは剣術についても同じ。もはや有段者の域にまで達した腕前を持つ。

琴原淑乃

●心優しき女剣士

過去に鉄舟斎との果たし合いで命を落とした剣士、琴原遼雲の娘。この事実を知ってか知らずか、数年前に鉄舟斎の道場に姿を現し、押し込み同然に門弟として道場に住み込み始める。新十郎を弟のように思い、暖かく見守っている。

花房美憐

●イギリス人の血を引くハイカラ娘

イギリス人を母に持つハーフの女の子で、父は横須賀奉行の下で働く役人、花房盛充。ハイカラな歌舞伎者で、そのうえ遊び好き。横須賀のオランダ商館や日本橋の界隈を遊び歩くことが多く、新十郎とは悪友とも言うべき間柄だ。

父親の突然の隠居宣言で始まるPC（パソコン）版。プレイヤーは主人公の新十郎となって、まずは方々へ散ってしまった門下生たちを呼び戻すことからスタートする。ある程度門下生が戻ったら、彼らや自分の技量を上げるために剣の鍛錬や市中の巡回を行うのだ。自分や門下生の技量が上がるにつれ名声も上がり、経営も回復していく。そして年3回開催される「御前試合」に挑み、そこで勝利することでさらに名声は上がるのだ。最終的な目標は、試合で完全勝利することだ。

▲いなくなった門下生たちを呼び戻し、道場を再建させるのだ。

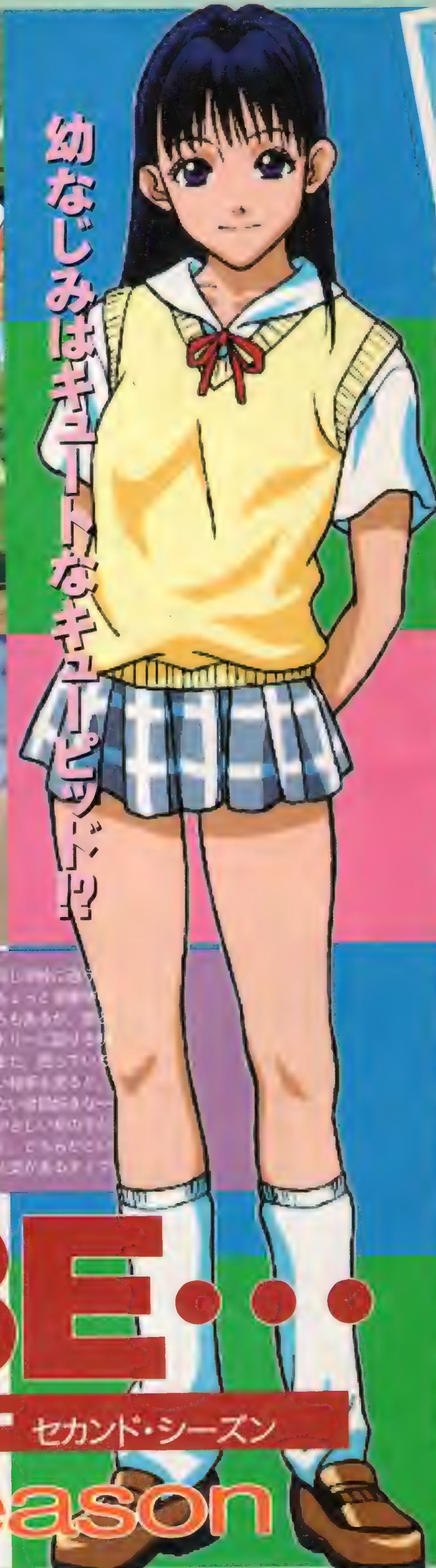
※画面はWin95版のものです。



恋する少年必携のバイブル 待望のゲーム化！

今どきの学園生活を送る、少年少女の恋を描いた人気コミック『BOYS BE…2nd Season』。そのゲーム化の詳細を電撃だけが独占スクープ。原作とはひと味違う、ゲームならではの魅力をバッチリ紹介するぞ！





幼なじみはキュートなキューピッド!?

斉藤美樹
（CV：川澄綾子）

[illegible]

BOYS BE…
ボーイズ・ビー セカンド・シーズン
2nd Season

BOYS BE… 2nd Season	
12月(予) SLG	▶¥5,800(予) ▶講談社 ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)



原作者全面協力で生み出されるPSだけのオリジナルストーリー!!

幼なじみである美樹に「カメラマンをしてほしい」と呼び出された主人公。待ち合わせの場所には7人の女の子が……、というプロローグから始まる本作。このPS版『2nd Season』のスゴイところは、原作者であるイタバシマサヒロ＆玉越博幸の両氏がゲームの制作に全面的に協力していること。しかも、シナリオは完全書き下ろし！ どことなくコミカルで、そして忘れかけていた純な想いを呼び起こすような、イタバシ氏独特のノリの恋愛ストーリーに期待しよう。

ヒロインは8人♥キミはどの娘と恋をする…!?

先に紹介した美樹を始めとする8人のヒロインも、玉越氏がこのゲームのために描き下ろしたオリジナルキャラクター。しかも、主人公とヒロインの1対1のストーリーがメインとなる原作とは異なり、この8人全員が恋愛対象になるのだ。今回紹介する彼女たちの詳細プロフィール（3サイズも！）を参考に、今のうちからチェックしておこう。



▲制服が違うことからもわかるように、8人の女の子たちは学校もバラバラなのだ。

木村 佳織
（CV：鈴木真仁）

[illegible]



ショートカットの似合う外見の通り、超がつくほど元気で活発な女の子だ。音楽が大好きで、バンド活動もしているらしい。髪にメッシュを入れているようだが、別に不良というわけでもない。むしろ家事を進んで手伝ったりする、真面目な一面を持っている女の子だ。

鈴木 紗英
（CV：永野愛）

[illegible]



サバサバした性格とノリの良さから、男友だちが非常に多い。ただ、こと恋愛になると意外なほど慎重派だ。遊びにしろ、スポーツにしろ、ある程度は簡単にこなせてしまうので、飽きっぽく短気なところもある。優柔不断な態度は特に嫌いらしい。

南館 菜穂
（CV：金月真美）

[illegible]



ぽっちゃりとした印象を受ける女の子。どんなときもさわやかで、人当たりも良く、誰にでも好かれるタイプ。また、非常にのんびりとした性格で、おまけにちょっと〝おっちょこちょい〟なので、彼女と行動すると、なにかとトラブルに巻き込まれるかも…。

北大路ジェニファー・ドヒニー
（CV：増田ゆき）

[illegible]



性格は勝気で、目立ちたがり。そのうえ、かなりの気分屋で、タカビーかと思えば、急にフレンドリーになったりと、翻弄させられることもしばしば。また、物事をハッキリ言うタイプなので誤解されやすいが、自分では悪気はないらしい。

鷹野 真由美
（CV：麻績村まゆ子）

[illegible]



ちょっとロリータ系のルックスから想像される通りの甘えん坊。スポーツやテレビゲームなどの、反射神経を使うことは一切ダメ。かといって成績が良いかというと、そういうわけでもないらしい。唯一の救いは「本人がまったく気にしていない」ということだろうか…（笑）。

池澤 明日海
（CV：大沢つむぎ）

[illegible]



真面目で成績優秀、学校では生徒会長も務めている才女。中学時代は、髪の短いバリバリのスポーツ少女だったが、現在ではマンガとアニメが大好きなそっち系の女の子になってしまった。プライベートでは眼鏡を外して行動するため、別人に見られることもある。

伊集院 エリカ
（CV：夏樹リオ）

[illegible]



良家のお嬢様でプライドが高い。高校に入って寮生活となり、やっと実家から出られた解放感に「遊びまくるぞ」と意気揚々。外づらが良いので、初対面ではみんな好印象を抱くが、その実体は…（笑）。学校ではお嬢様の定番（？）、ラクロス部に入部している。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 11

Sonata ソナタ

完全独占

Sonata ソナタ
冬予定 RPG ▶価格未定 ▶T&Eソフト
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

8人×3世界＝24人!?のヒロインが登場するRPG

「Sonata」は、8人のヒロインたちが3つの世界に同時に存在し、それぞれの世界によって性格が違ってくるので総勢24人と同じボリューム。今回は、3人×3世界＝9人をピックアップして紹介だ!!

3つのパラレルワールドで運命の彼女を見つけだそう！

告白しようとした瞬間、彼女が謎の光に包まれキミの目の前から消えてしまう。『Sonata』は、そんな衝撃的なハプニングシーンからスタートする。彼女を追って光の中に飛び込んだ主人公がたどり着いた場所は、〝パラダイム〟と呼ばれる3つの見慣れぬ世界だった。これらの世界には、顔は同じだが世界ごとに年齢や性格が異なる8人の女の子が登場する。つまり、総勢24人の女の子が登場することになるのだ。彼女もその中にいるはずなのだが、記憶を失ってしまった2人はお互いを認識することができない。彼女を見つける手がかりは、かすかに残っている淡い恋心。キミは、彼女を見つけだすことができるか？



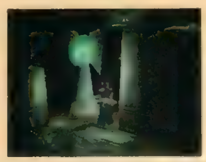
キャラクターイラスト独占入手!!

ブルームーン第5王女

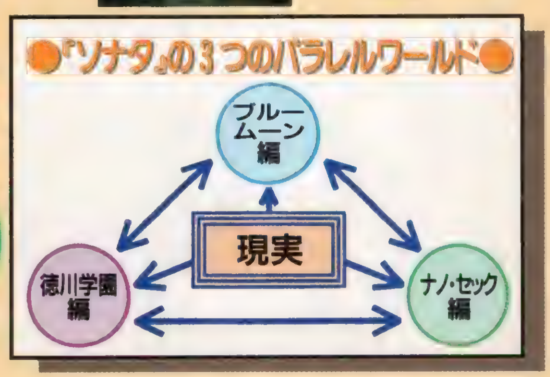
南山あおい
[徳川学園編]
高等部2年生で17歳。料理が趣味で、母親思いの家庭的な女の子。ゴキブリが大嫌い。

アオイ・サウス・ブルームーン
[ブルームーン編]
ブルームーンの第5王女。18歳。趣味は料理。剣術の稽古が大好きな活発な王女様。花嫁修行が嫌いらしく、学園編のあおいとは正反対？

ZZ1-AOI
[ナノ・セック編]
SP隊員、年齢は4歳。趣味は料理で、デジタルコミックが好き。でもアニメおたくは大嫌い。



◀女の子たちのイラストと、この画面写真とのギャップに注目！ ヒロインたちの設定ばかりでなく、RPGとしてもアッと驚かされる部分が多いゲームなのだ。



魅力たっぷりのヒロインたちと繰り広げる本格派RPG!!

「Sonata」のキャラクターデザインを担当しているのは、TVアニメ「バトルアスリーテス大運動会」や「新・天地無用」などでお馴染みの杉本幸子さん。この作品ではイベントアニメーションの作画監督を担当している点も、見逃せないぞ



バトルもある!!

見た目はナンパなゲームに見えても、実は本格的なRPGの『Sonata』。プレイヤーはゲーム全編を通して、リアルな3Dポリゴンで描かれた世界を探索することになるぞ。迫力のバトルとさまざまな謎が、キミを待っているのだ。



◀今回はゲームの詳しい内容については紹介できなかったが、ゲームシステムについては今後の誌面で紹介していくから期待しててね。

ギャンブラーのダークエルフ

極楽みずほ
[徳川学園編]

高等部2年生で17歳。ビデオゲームとかわいいものなら何でも好き。オバケが大の苦手らしい。

AG9-MIZUHO
[ナノ・セック編]

プロゲーマー、4歳。ヤンヤンという変な生き物（ペット）の育成が趣味。ゴーストが嫌い。

ミズホ・ヘブン
[ブルームーン編]

年齢208歳のダークエルフ。賭事（ギャンブル）が大好きで、アンデッドが苦手らしい。この世界では、アンデッドがオバケのような存在？



金城かなれ
[徳川学園編]

高等部2年生で17歳。趣味はテニス。花や小動物が好きというかわいらしい側面も。

大商人の一人娘

カナレ・ゴールド
[ブルームーン編]

大商人ゴールドの一人娘。18歳。趣味が乗馬で牛乳風呂入浴が大好きというブルジョア。そのせいか、まわりからねたまれることも多い？

ZX1-KANARE
[ナノ・セック編]

射撃が趣味のSP隊員、4歳。お化粧が好きで、化粧の大敵である睡眠不足には注意している。

ときめきを体感 "指ドキ! システム"搭載

町などのマップでは、女の子たちとの会話で進行するアドベンチャーパートが楽しめるぞ。しかも『Sonata』は、デュアルショックの振動機構に対応していて、会話中の彼女たちの鼓動が手に取るようにわかるのだ。今までにない感覚で、恋の駆け引きが楽しめるぞ。





[illegible]

迫力と臨場感を最大限に演出する
究極のバトルシーン！
『ガンホー～』の魅力を独占大公開!!

トミーの最新作『ガンホーブリゲイド』は、主人公ビズリィ・レナードと仲間たちがマシンレッグと呼ばれるメカに乗って正体不明の機械生命体と戦う戦術級SLGだ。ストーリーには個性的なキャラクターが数多く登場し、味わい深い戦いのドラマを展開。そして、本作のもっとも注目すべきポイントであるバトルパートでは、戦術性に富んだシミュレーションバトルと、TVアニメのワンシーンを見ているかのような臨場感あふれる戦闘が楽しめるぞ！　今回の記事では、ゲームの最大のウリと言えるバトルパートのポイントをチェックするとともに、その魅力に迫ってみよう。





コイツが『ガンホー～』の自動動画生成による バトルシステムだっ!!

「ガンホー～」のバトルパートには、敵・味方のターンという概念が存在しない。プレイヤーがすべての味方ユニットの行動を決定し、〝プロット終了〟のコマンドを選択すると、敵と味方のユニットが一斉に行動を開始するのだ。

1 行動選択



▲まずは味方ユニットにカーソルを合わせて、移動や攻撃などの行動を決める。

2 全員の行動決定



▲同じ手順ですべての味方ユニットの行動を決定したら、〝プロット終了〟を選択。

3 バトル開始!!



▲すると戦闘シーンに画面が切り替わり、フィールド全体で戦闘開始だ！

超リアルなアニメーションバトルが熱い！
この冬期待の戦術級SLG!!

GUNGHO

恐れを知らぬ熱血少年
ビズリィ・レナード
（CV:関 智一）
新型マシンレッグを操る、本編の主人公。〝ガンホー（熱狂的な）・キッド〟と呼ばれている。

4つのポイントからゲームの魅力をチェック!

CHECK 1 自動動画生成システムの演出が光る戦闘シーン!

味方の行動を決定すると、敵味方すべてのユニットが同時に行動し、激突するバトルパートの開始。ビズリィたちと敵ユニットの戦いの様子は、戦闘フィールド全体をリアルタイムでチェックし、劇的なシーンをクローズアップして表示。戦闘シーンは無限大ともいえるバリエーション。これは、あらかじめ用意されたムービーを流すのではなく、効果的な場面を選んでその場で描き出す「自動動画生成システム」のおかげだ。



▲絶妙のカメラワークで、リアルタイムに戦況を描写。まるでTVアニメを見ているようだ。



気の強い女性パイロット
マイコ・ヒノワ
(CV:長沢 美樹)
[illegible]

CHECK 2 多種多様なタイプのメカが登場!

ビズリィたちのマシンレッグを始めとして、ゲームにはさまざまなタイプのメカが登場！細部まで描き込まれたフォルムや、戦闘シーンでの流麗な動きには驚かされるぞ。





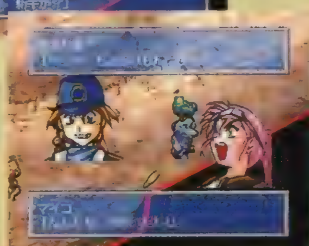
▲▶マシンレッグの動きはかなりリアル。なめらかな動きで4足歩行する機械生命体は不気味な感じだ。

CHECK 3 会話シーンがバトルをドラマチックに演出!

戦闘中は突発的にイベントが発生することがあるぞ。そんな場面ではキャラ同士の会話が挿入され、雰囲気をさらに盛り上げるのだ！



◀いよいよ敵を追いつめた！と思った矢先に、さらに敵が出現!!



▶敵の増援をせん滅。安堵のセリフに、キャラクターの性格が表れている。

CHECK 4 アビリティ&スキルが劇的な戦いのドラマを生む!!

味方のキャラたちは、特殊な効果を発揮するスキルとアビリティを修得する。ピンチの場面で使えば、華麗な逆転劇を演出することも可能だ！



▶スキルなども考慮に入れた戦略が、重要になりそう。

ロボット同士の戦闘が生み出す、一瞬の攻防の緊張感と重厚な破壊の迫力、そして撃破の快感。トミーが放つ戦術級SLG『ガンホー～』は、その完全な表現に挑戦した意欲作だ。未体験の迫力に満ちた衝撃の戦闘シーンが、プレイヤーを魅了する！

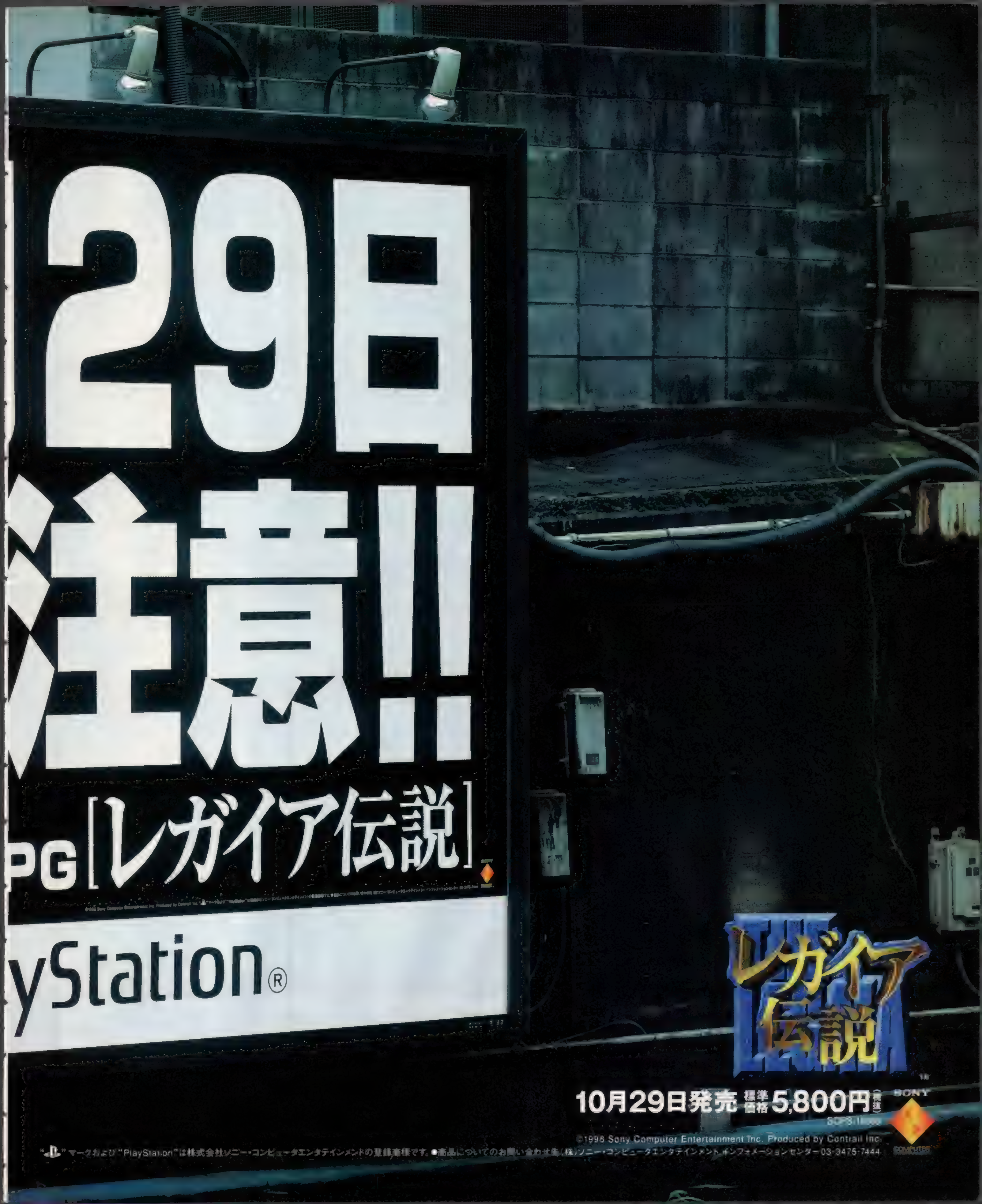
完全独占

GUNGHO BRIGADE
ガンホーブリゲイド

冬予定 SLG	▶価格未定 ▶トミー
	▶MC(ブロック数未定)

BRIGADE ガンホーブリゲイド


PlayStation
10月
霧に
フルタイム・ドラマチックRI
Pla
アナログコントローラ
DUAL SHOCK 対応
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/



29日
注意!!
PG[レガイア伝説]
yStation®
レガイア伝説
10月29日発売 標準価格5,800円(税抜)
SONY
©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Contrail Inc.
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター03-3475-7444


PlayStation
電子空間の対戦ゲーム「GMD(ジオメトリーデュエル)」を
勝ち抜き、精霊王に隠された謎を追え!!
GEOMETRY DUEL™
ジオメトリーデュエル
10月発売予定
5,800円(税別)
爆発的人気のカードゲームルールを導入した、
斬新な対戦システムが楽しい「ジオメトリーデュエル」!
未来世界でのシナリオモードを解きながら、
総数200個以上のジオメトリクス(GM)ユニットをコレクション!
さらにメモリーカードを利用したトレーディングシステムで
GM交換も楽しめるなど、コミュニケーション要素も充実だ!!
東京ゲームショウ'98秋
会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8
開催日:10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00〜17:00
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)　後援:通商産業省
首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中
●前売券:一般 1,000円
●当日券:一般 1,200円
一般=中学生以上(小学生以下入場無料)
お問い合わせ:「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
GAMESHOW
―あそびは文化
タカラ
デジタルトレーディングとは
ゲームで手に入れた美しいグラフィックデータやボイスデータをコレクションしたり友達同士で交換して楽しんでいただけるタカラの新しいゲームシリーズです。
DIGITAL TRADING
©TAKARA CO.,LTD.1998　〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16　※価格は希望小売価格です。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ　http://www.takaratoys.co.jp
TAKARA

攻略Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ!

How to win



メタルギア ソリッド
スターオーシャン セカンドストーリー
Blaze&Blade Busters
ナムコアンソロジー2
センチメンタルジャーニー
アトウァンストV.G.2
ときめきプリティリーグ 熱血乙女青春記
落ちゲーやろうぜ!

イラスト/伊藤勇太

メタルギア ソリッド

今回はボス戦が続くストーリー中盤を攻略。また、タイムアタックモードの最速タイム攻略も必見だ！

発売中 3D・ACT ▶¥5,800（CD3枚組） ▶限定版¥9,800 ▶コナミ ※『幻想水滸伝Ⅱ』体験版同梱 ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

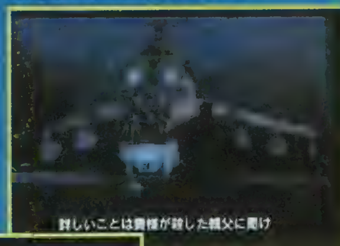
発売から3週間がたち、すでにゲームをクリアしてしまった人も多いはず。でもこの「メタルギア〜」には、1度プレイしただけでは気づきにくい攻略要素が数多くあります。その一例といえるのが、ストーリー中盤で登場する武器、PSG1。ほとんどのプレイヤーは、スナイパー・ウルフ戦以外ではこの武器を使わなかったはず。でも通常の潜入時にPSG1をうまく使えば、発見されずに敵を一掃することができたりします。ぜひ、お試しあれ。（チギラー）

急展開を見せるストーリー中盤を徹底攻略！

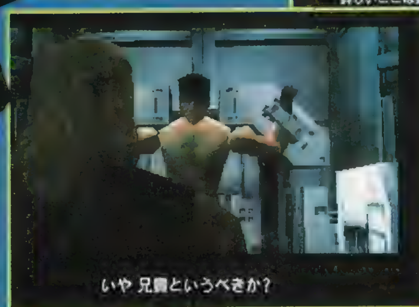


完全潜入ファイル第2弾

従来のゲームにはない潜入の緊張感が味わえる『メタルギア ソリッド』。前回はゲーム開始からメリルと行動をともにするまでを攻略したが、今回は強敵サイコ・マンティスとの戦いから、通信棟脱出までを攻略していく。前回と同様に、各エリアのマップや注目すべきポイントを紹介しているので、じっくりチェックしてほしい。また今回もっとも注意すべきなのが、FOXHOUNDのメンバーとのイベントバトル。彼らに勝利するには、それぞれのバトルに対応した基本戦法を把握しておくことが重要だ。なかでも強敵であるハインドDとのバトルでは、事前にレーションの消費を抑えておかないと、かなり厳しい戦いとなるだろう。すでにクリアしてしまった人も多いと思うが、中盤での自分のプレイ内容を思い出しながら、今回の攻略をじっくり読んでみてほしい。新たな発見がきっとあるはずだぞ！



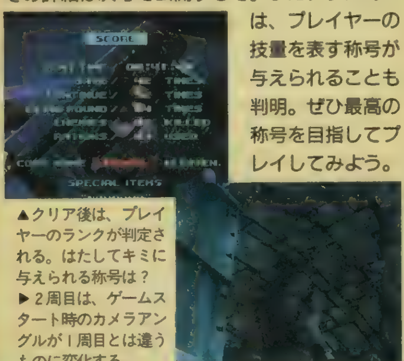
▲空中から攻撃を仕掛けてくるハインドDは、中盤最大の強敵。障害物を利用して攻撃を回避し、地対空ミサイルのスティンガーで応戦せよ！



◀スネークのことを「兄貴」と呼ぶリキッド・スネーク。同じ名前と容姿を持つ2人には、どうやら何かの因縁がありそうだが……

判明!! 2周目以降＆クリアランクの存在！

たとえ1度クリアしても「メタルギア〜」は終わらない。なんとクリア後のデータをセーブしておけば、怒涛の2周目に突入できることが明らかになった！　この2周目以降は基本的に1周目と同じストーリーだが、初期装備や「スペシャル」モードなどに変化が現れるのが特徴。その詳細は次号で公開するぞ。またクリア時には、プレイヤーの技量を表す称号が与えられることも判明。ぜひ最高の称号を目指してプレイしてみよう。



▲クリア後は、プレイヤーのランクが判定される。はたしてキミに与えられる称号は？
▶2周目は、ゲームスタート時のカメラアングルが1周目とは違うものに変化する。

ゲームクリア時には称号が与えられる!!

ゲームクリア時にプレイヤーに与えられる称号は、全部で13種類。これらは敵に発見された回数や倒した敵の人数、プレイ時間などによって判定される。「メタルギア〜」を極めたいなら、ぜひ最高の称号である「ビッグボス」を目指してプレイしてほしい！

1 通常レベルの称号

敵に発見された回数と、倒した敵の人数によって判定されるのが、右の5つの称号。普通にプレイしていれば、これらの称号のどれかが与えられるはずだ。

ランク 高⬆低

- レオパルド
- グリズリー
- ジャッカル
- タランチュラ
- ガゼル

2 最高ランクの称号

下の3つは、どれも獲得するのが困難な称号ばかり。とくに「ビッグボス」は、「フォックス」の条件に加えて、ある条件を満たさなければいけないらしいが……？

称号	条件
ビッグボス	フォックスの条件＋？
フォックス	敵に発見された回数が4回以下、殺した人数が25人以下、レーション使用数1個以下、コンティニュー回数0回、クリアタイムが3時間未満
ファルコン	クリアタイムが2時間30分未満

3 特殊な称号

かなり特殊なプレイをしていた場合は、下のような称号が与えられることもある。2周目以降のプレイでは、あえてこれらを狙ってみると、また違ったおもしろさが味わえるかも。

称号	条件
ジョーズ	殺した人数が250人以上
ピッグ	レーション使用数130個以上
ヒポポタマス	セーブ回数が80回以上
タートル	クリアタイムが18時間以上
チキン	ピッグ、ヒポポタマス、タートルのすべての条件を満たした場合



ストーリー攻略

サイコ・マンティス戦〜ステルス迷彩兵戦

ここからは中盤に登場する各エリアのマップ（見方は欄外）やポイント、そしてボス戦を攻略していく。またCHECKでは、通常のプレイでは気づきにくい隠し要素などを紹介してあるので注目！

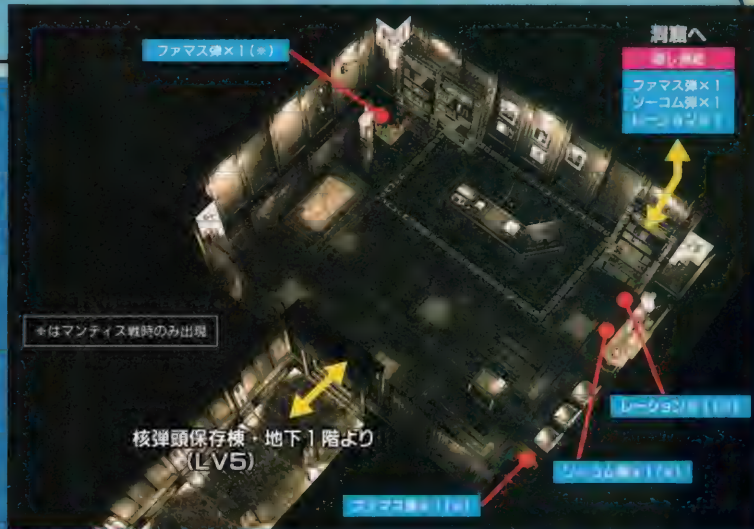
所　長　室

ようやくメリルと出会ったスネークは、新型メタルギア"レックス"のある地下整備基地を目指し、まずは通信棟に向かう。だがその途中の所長室には、FOX HOUNDの超能力者、サイコ・マンティスの罠が待ち受けていた。ここではまず、マンティスに操られたメリルを気絶させることが先決。またその後のマンティスとのバトルでは、普通に戦っていてはこちらの攻撃が当たらない。ムダに弾を消費する前にキャンベルからヒントを聞こう。



▲マンティスに精神操作されたメリルは、スネークに銃口を向ける！


▲読心能力を持つマンティスは、こちらの全攻撃を先読みして回避する強敵。



BATTLE VS サイコ・マンティス

攻撃の当たらないマンティスに勝つ方法は？



マンティスとの戦闘では、そのまま攻撃してもほとんどダメージを与えることができない。ここは意外な方法を使って心を読まれないようにしなければならないのだ。その方法はキャンベルに何度か連絡をすれば聞くことができるので、キミ自身で確認してほしい。



◀とにかくキャンベルに何度も連絡をとってみよう。

STEP 1 メリルはスタン・グレネードで気絶させろ!

マンティスに操られたメリルを止めるには、パンチや投げ、スタン・グレネードなどで気絶させればいい。なかでもオススメなのは、メリルのLIFEゲージが減らないスタン・グレネードの使用。ただ投げればいいだけなので、とても簡単だ。また、戦闘中に再びメリルが操られたときも、同じ方法で気絶させればOKだ。


◀3回目にメリルが操られたときが最も危険。急いで気絶させよう。

STEP 2 姿が消えたら、すぐにサーマル・ゴーグルを装備!

有効な攻撃方法が判明してからは、ソーコムやファマスでマンティスを撃ちまくっていく。ただし、マンティスはステルス迷彩を使ってくるので、姿が消えたらサーマル・ゴーグルを装備するのを忘れずに。飛ばしてくる椅子や絵などをしっかりよけながら攻撃していこう。

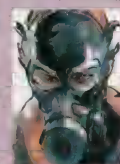

▲ステルス迷彩使用時のマンティスは、位置がわかれば、むしろ攻撃しやすい。


▲マンティスが飛ばしてくる椅子や絵などは、ホフクでほぼ回避できる。

CHECK 1

マンティスの超能力を見よ!

戦闘だけでなく、イベント時にも発揮されるマンティスの超能力。ここではそれらを徹底解析！



俺様の超能力が発揮されるのはゲームの中だけじゃないぞ。ゲームをプレイしているお前にも、俺様の持つ驚異のパワーを見せつけてやる！

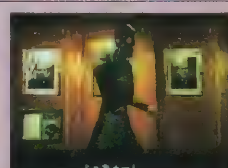
1 アナタの趣味もお見とおし♥

メモリーカードにほかのゲームのデータがある場合、マンティスはそのタイトルをズバリ言い当ててくる。ただしコナミのゲームに限られるようだが……。



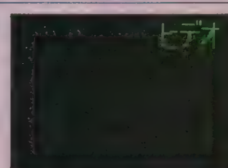
2 念力でコントローラが動く!

マンティスの念力は、現実の物体にも影響する。なんとコントローラを動かすことができるのだ！　ただしデュアルショックでないと、ちょっと難しいらしい。



3 恐怖(?)の"ヒデオ"攻撃!!

キミのテレビを一瞬にしてビデオ入力画面にしてしまうという恐怖の攻撃。だが文字をよく見ると"ビデオ"ではない。そういえば小島監督の名前って？



【マップの見方】各エリアマップには、アイテムの位置（アイテム名×個数で表示）、扉のレベル（ＬＶ１〜７）、そして監視カメラ（　で表示）とガンカメラ（　で表示）の配置などを記載してある。ただし、出現するアイテムについては、ストーリーの攻略具合や特定のアイテムを入手しているかどうかなどによって変化する場合もある。

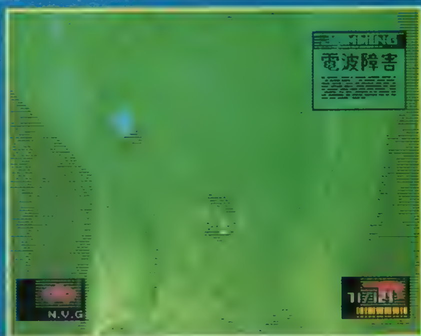
洞窟〜地下通路

サイコ・マンティスを倒したスネークとメリルは、洞窟を抜けて通信棟へと向かうことになる。ここでは、まず洞窟内にいる狼犬ウルフドッグがやっかい。このウルフドッグは非常に素早いうえ、いったん飛びつかれると振りほどくのが難しい。発見されてしまった場合は急いで走り抜けよう。そして通信棟へ抜ける地下通路では、メリルがFOX HOUNDの女狙撃手、スナイパー・ウルフに狙撃されてしまう。メリルを助けようにも、遠距離攻撃用のライフルがなければスナイパー・ウルフに対抗することはできない。ここはオタコンに連絡をとって情報を聞き、遠距離からの狙撃が可能な武器、PSG1を取りに戻ろう。その後、再び地下通路に戻れば、そのままスナイパー・ウルフとのバトルに突入する。



AREA POINT 洞窟内は暗視ゴーグルを装備せよ

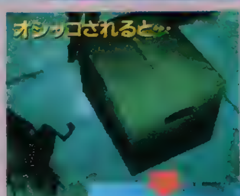
所長室を抜けた先の洞窟内は非常に暗く、周囲の状況がわかりにくくなっている。しかも地下通路へ行くには、暗闇の中の抜け穴を探し、ホフクで通り抜けなければならないのだ。そこで役に立つのが、暗い場所でも周囲が見える暗視ゴーグル。完全に明るくなるわけではないが、通常時よりはるかに見とおしが良くなるはずだ。それでも抜け穴の位置がわかりにくい場合は、主観視点でよく観察してみるといいだろう。



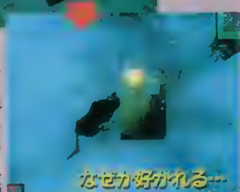
◀洞窟内にある全てのアイテムも、暗視ゴーグルを装備していればすべて見渡せるはず

CHECK 2 ウルフドッグに襲われない方法あり!

洞窟内で最大の障害となるウルフドッグだが、実はこのウルフドッグに襲われずにすむ方法がある。まず、洞窟の出口前でメリルと合流したら、パンチや投げなどでメリルを攻撃する。そしてメリルが反撃する前に、素早くダンボール箱を使って隠れよう。すると、近くにいるウルフドッグがダンボール箱に小便をかけるのだ。以後、小便の臭いがついたそのダンボール箱をかぶっている間は、ウルフドッグに襲われなくなるぞ。



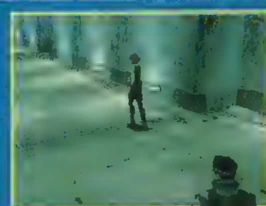
◀メリルに平手打ちをくらう前に隠れれば、子どものウルフドッグが小便をかけてくる!



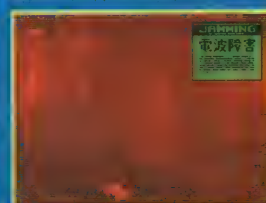
▶あとはダンボール箱をかぶっていれば、ウルフドッグは仲間と勘違いし攻撃してこない。

AREA POINT 入口の地雷原はサーマル・ゴーグルを使え!

地下通路の入口にはクレイモア(地雷)が仕掛けられている。しかもこの場所は電波障害が発生しているため、地雷探知機を使うことはできない。そのため、ここはメリルの歩いた足跡をたどりながら進んでいくことになるのだが、ちょっとした操作ミスでも地雷にかかってしまうことになるのが難点。ここで確実に地雷を回避したいなら、サーマル・ゴーグルの装備が必要だ。これなら、地雷の位置をひと目で確認することができる。また、さらに安全にいくなら、地雷を回収しながら進むことができるホフク移動が有効だ。



◀メリルの通ったルートをサーマル・ゴーグルで見ると…

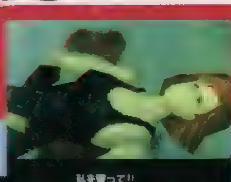


◀もっと安全なルートがあるかもしれないのだ

ストーリー解説①

狙撃されたメリルの運命は?





スネークは瀕死のメリルを救えるか?

地雷原を抜けた途端、突然何者かに狙撃されるメリル。それは倒れたメリルをオトリにスネークを誘い出そうとした、天才女狙撃手、スナイパー・ウルフが仕掛けた罠だったのだ!



▲瀕死のメリルは、スネークの足手まといになる自分を撃ってくれと懇願するが……。

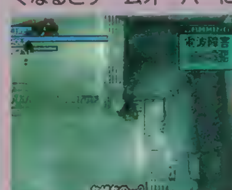
◀メリルを助けることができるPSG1のある場所は、オタコンが教えてくれる。

確認事項

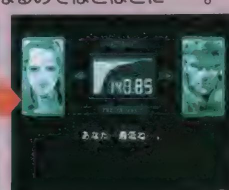
- ●スナイパー・ウルフに対抗するには、遠距離からの狙撃が可能なPSG1が必要。
- ●PSG1は戦車格納庫・地下2階の武器庫にある。

CHECK 3 "最低"呼ばわりされたいアナタに…

メリルが狙撃された直後は、いくらメリルを助けようとしてもムリ。その代わり(?)に、倒れているメリルを攻撃することはできる。だがその場合は、キャンベルやナオミから「こんな男に任務を頼むんじゃなかった」などの非難と罵声を浴びせられる。メリルのLIFEがなくなるとゲームオーバーになるのでほどほどに……。



▲メリルの意志を尊重し、柱の陰からソーコムやファマスで狙い撃ってみよう。



▲するとナオミからは「最低」とののしられる。あえて非情に徹したい人は試してみては?

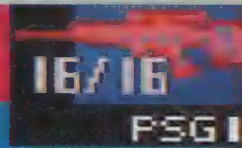
AREA POINT 武器庫でPSG１を入手せよ!

PSG１を入手するには、戦車格納庫・地下２階の武器庫まで戻らなければならない。途中の渓谷にあるガンカメラと地雷に注意すれば、１度通ったルートなので迷うことはないはずだ。そして武器庫まで戻れば、フロア左上にある小部屋でPSG１を入手できる。だが、ここで問題なのが、部屋の中に仕掛けられた赤外線センサー。センサーの隙間が非常に狭いため、ホフク移動で慎重にすり抜けなければならないのだ。もしセンサーに触れてしまった場合は、必ずPSG１を回収してから、すぐに武器庫南への通路に避難しよう。



▲わずかな操作ミスでセンサーに触れてしまうことが多い。あせらず、斜めに少しずつホフク移動していこう

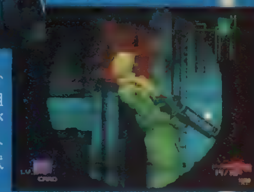
NEW ITEM PSG１



遠距離からの狙撃が可能!!

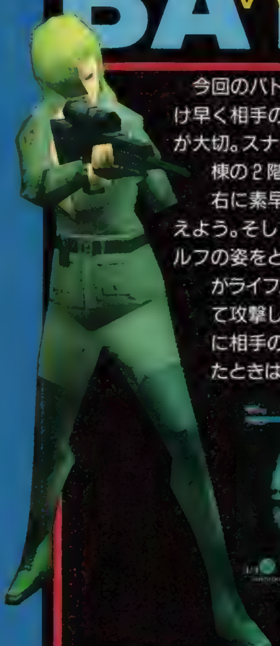
高性能の狙撃ライフルで、100メートル先にある2.5センチ四方の標的をも撃ち抜くことが可能。装備時は自動的にホフク状態になり、付属のスコープをのぞいた主観視点で標的に照準をあわせて狙撃するのだ。だが標的があまりに遠い場合は、手ブレがひどく照準を正確にあわせるのが難しくなる。そんな場合は、精神安定剤のジアゼパムを服用し手ブレを抑えよう。


◀通常は武器を使用できない核弾頭保存棟１階。だが、PSG１があれば……。


▶シャッターの隙間から、中にいる兵士を狙撃し、一掃することができる!! 地下通路へ戻るときには、ぜひ試してみよう

BATTLE VSスナイパー・ウルフ

基本は"撃たれる前に撃て!"



今回のバトルでは、まずできるだけ早く相手の位置を把握することが大切。スナイパー・ウルフは通信棟の２階にいるので、照準を左右に素早く動かして姿をとらえよう。そして１度スナイパー・ウルフの姿をとらえたら、あとは相手がライフルを構えた瞬間を狙って攻撃していけばOK。だが先に相手の攻撃を受けてしまったときは、衝撃で照準が外れてしまい、再び相手の位置を捜さなければならなくなる。その場合は照準を移動させるよりも、一度装備を解除し、正面を向いてから再度PSG１を装備したほうが素早く相手を捕捉できるだろう。またスナイパー・ウルフの姿が見えないときは、柱の陰に隠れている証拠。柱の近くに照準をあわせておき、現れた瞬間にすぐ照準をずらして狙撃できるようにしておこう。


▲ウルフが姿を現したら、素早く照準をあわせ、撃たれる前に攻撃する。


▲左右に移動するウルフを見失わないように注意せよ！ 常にウルフを追うように照準をあわせていこう。

地下通路MAP



確実にスナイパー・ウルフを狙撃する方法

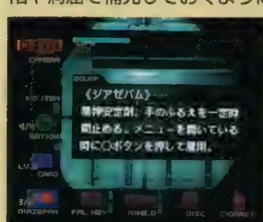
①敵の位置を素早く確認するには?

PSG１を装備すると、前方向に向かって急速に画面がズームする。だがその瞬間にL２を押せば、ズームの途中で画面を止めることができるのだ。これを利用し、広い視野の段階でウルフの位置を確認しよう。


◀L２を押している間は時間も経過しないので安心。

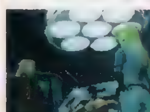
②ジアゼパムで手ブレを防止

PSG１装備時は手ブレが起こるため、そのままでは正確に相手を狙うのが難しい。ここではジアゼパムを使って手ブレを抑えよう。数が少ない場合は、核弾頭保存棟・地下１階や洞窟で補充しておくように。



◀薬の効果は一定時間たつと消えるので注意すること。

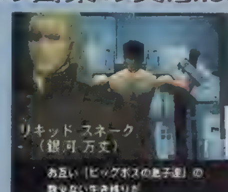
ストーリー解説②



スネークとリキッド、ついに対面!

リキッド・スネークの言葉の真意は?

戦いには勝利したものの、待ちかまえていたスナイパー・ウルフによって捕らえられてしまうスネーク。そして拘束されたスネークの目の前に、今回のテロの首謀者であるリキッド・スネークがついに姿を現す！



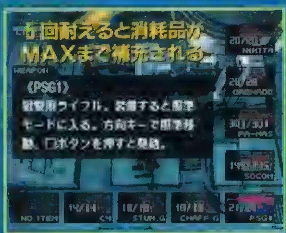
◀リキッドの言葉から、さまざまな真実が明らかに！

医　療　室

スナイパー・ウルフによって捕らえられたスネークは、戦車格納庫の地下1階にある医療室(独房のフロアの左側)に監禁されてしまう。ここでの目的は、拷問に耐えて、医療室内の牢から脱出すること。拷問はコンティニューが不可能で、LIFEがなくなるとゲームオーバーになるので、スナイパー・ウルフ戦終了後には必ずセーブをしておこう。脱出については、下にある3つの方法のいずれかを実行すればいい。そのあとは奪われた装備を取り戻し、再び通信棟へ向かおう。

AREA POINT 拷問に耐えるか？　それとも服従か？

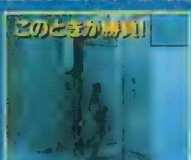
オセロットの拷問は、1度につき3回の電気ショックが行われるので、とにかくひたすら○ボタンを連打しよう。覚えておきたいのは電気ショック終了後も、約2秒間は○ボタンが入力可能であるということ。この2秒で減少したLIFEゲージを少しでも回復しておきたい。脱出を試みなかった場合は、最大5度の拷問が行われる。そのすべてに耐えれば、弾薬などの全消耗品がMAXまで補充されるので、連打に自信がある人はチャレンジしてみよう。一方、回復が追いつかないときは、拷問中にセレクトボタンを押して服従することもできる。ただしその場合は、スネークが見張りの兵士に風邪をうつされることになる(風邪薬で治すことが可能)。そして、以後のストーリーにも何らかの変化が……。





AREA POINT 牢獄からの脱出法は3種類ある!!

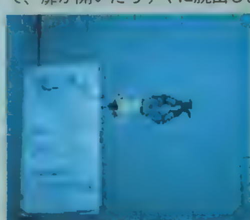
全部で3種類ある脱出方法は、いずれも2度目の拷問が終了し、オタコンからLV6のIDカードを渡されたあとなら、実行可能だ。ただし、1と2の方法については、見張りの兵士がトイレに入っているときや、居眠りをしているときでないと成功しない。それ以外のときに実行しても見破られるので注意してほしい。また、兵士が扉を開けたときにすぐ牢から出ないと、再び扉を閉められてしまうぞ。脱出のチャンスは絶対に逃がすな！



▶2度目の拷問後は、見張りの兵士がトイレに駆け込む

1 ベッドの下に隠れる

一番簡単な脱出法。まずは見張りの兵士がいないスキに、ベッドの下にホフクでもぐり込む。あとは姿の見えないスネークを捜すために、兵士が扉を開けて中に入ってくるのを待つだけだ。ただし、ベッド下から出るときに兵士の攻撃を受けやすいという点に注意して、扉が開いたらすぐに脱出しよう。



◀兵士がいなくなったのを確認してからベッドの下へもぐろう。

2 死んだフリをする

オタコンからもらったケチャップを使う方法。まずはケチャップを装備してホフク状態になる。そして◎ボタンを押せば、ケチャップが体のまわりに広がり、あたかも血を流しているかのように見せかけることができるのだ。あとは1の方法と同様に、見張り兵が扉を開けた瞬間を狙って脱出しよう。



◀ホフク状態にならないと、ケチャップを使うことはできない。

3 忍者に助けてもらう

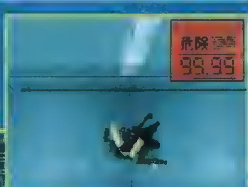
1や2の脱出法を監視の兵士に見破られた場合には、ステルス迷彩を装備したサイボーグ忍者が現れて扉を破壊してくれる。以後は扉が開いたままになるので、すぐに脱出しよう。また、脱出を試みないで5回の拷問に耐えた場合も、そのあと同様に忍者が助けてくれることになるぞ。



◀最初はオタコンが助けにきたと思っていたスネークだが……。

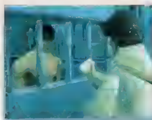
AREA POINT 装備とアイテムを取り戻せ!

無事に扉を開けることに成功したら、次は監視の兵士の攻撃を回避しながら牢を脱出する。すると隣の部屋にスネークの装備やアイテムが置かれているので、さっそく取り戻しておこう。もしも装備を取らないまま廊下に出てしまうと、エレベータ前でガンカメラの集中攻撃を浴びてしまい、脱出は不可能になる。必ず装備を入手してから、出口へ向かうようにしたい。





ストーリー解説③



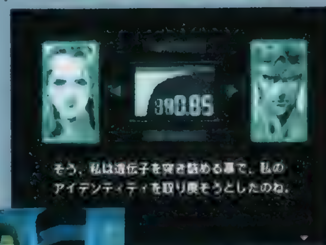
キャンベル、ナオミとの通信そしてオタコンとの会話

DARPA局長の死の真相とは？

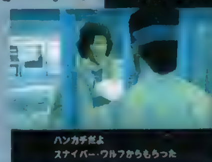
オセロットの拷問を受けたあと、牢の中に入れられるスネーク。そこで彼は、死後数日は経過していると思われるDARPA局長の死体を発見する。数時間前に死んだはずの局長がなぜ？　さっそくキャンベルやナオミに問いただすスネークだが、結局その謎を解くことはできなかった。そしてスネークは拷問の痛みをやわらげるため、みずからの過去をナオミに語る。かつて自分が殺したビッグボスやグレイ・フォックスのことを……。その後、オタコンがスネークを助けにやって来るが、彼は敵兵と戦うことを恐れ、その場を立ち去ってしまう。



◀ひどく腐敗した局長の死体が！　彼が死んだのはわずか数時間前のはずだが……。



▲研究者になったきっかけをスネークに話すナオミ。



◀どうやらオタコンはスナイパー・ウルフに好意を持っているようだが……。

CHECK 4 兵士を倒さずに脱出すると……

監視の兵士を殺したり、気絶させたりせずに牢を脱出すると、兵士がお腹をこわしてトイレに駆け込むイベントが起こる。その後はトイレの扉を叩くたびに悲鳴をあげるので、かなり笑えるぞ。ちなみにこの兵士の名前は「ジョニー佐々木」といい、序盤の独房でパンツ一丁になっていた兵士と同一人物なのだ！



◀スネークを追って隣の部屋まで来た兵士。しかし、突然の腹痛が彼を襲う！

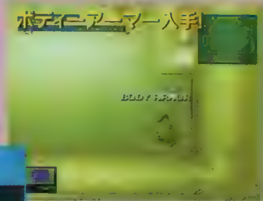


▶その後、兵士はトイレに入りっぱなし。扉を叩いておびえさせてやろう。

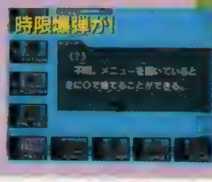
メタルギア ソリッド

CHECK 5 通信棟へ戻る途中では？

拷問に服従しなかった場合、装備に時限爆弾が仕掛けられているというイベントが発生する（アイテムのＴＩＭＥＲ・Ｂのカウントが50を切ると危険を知らせる無線が入る）。このＴＩＭＥＲ・Ｂはすぐに捨てよう。また、核弾頭保存棟・地下２階の小部屋（床に電流が流れていたフロアの左下の部屋）へ寄れば、ボディーアーマーが入手できるぞ。



▲サーマル・ゴーグルを取っていないと出現しないので注意。



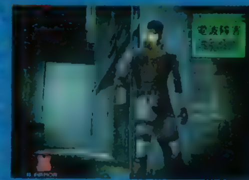
◀オセロットが仕掛けた罠。カウントがゼロになると、レーションを装備していないときには死ぬぞ。

NEW ITEM ボディーアーマー



ダメージを半減する

装備することによって敵の銃弾のダメージを半減でき、ミサイルや爆弾などの攻撃にも効果がある。基本的には常に装備しておき、ＬＩＦＥが少なくなってきたら、装備をレーションに切り替えていく、という使用法がいいだろう。



▲ダメージを減らすことのできる唯一のアイテム。絶対にゲット!

通信A棟

通信A棟では、複数の敵兵に追われながら、らせん階段を上るイベントが発生するが、このバトルにはボス戦後のような体力回復はない。できればダメージを受けずに屋上までいきたいところだ。準備としては、通信A棟に入るまでにファマス弾やスタン・グレネードを多めに補充しておくことが必要。なお、バトル中はアイテムが大量に出現するが、多くはあとでも取りに戻れるので無視していい。

AREA POINT まずはクレイモアで時間稼ぎ

通信A棟の入口では、必ず監視カメラに見つかってしまい、敵に追われることになる（回避することは不可能）。ここで普通に中に入ると、後ろから追ってきた敵との距離が近いまま、らせん階段を上らなければならず苦労してしまう。だが、通信A棟入口の扉の前にクレイモアを設置しておけば、後ろから来た敵との距離を離すことができる。これで５階あたりまでは、敵に攻撃されることなく進むことが可能だ。もしこの時点でクレイモアを持っていなかったら、スタン・グレネードを使って敵をダウンさせておこう。一瞬ではあるが時間を稼ぐことができるはずだ。

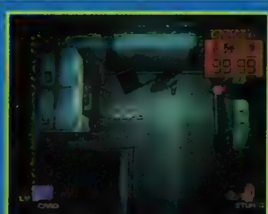


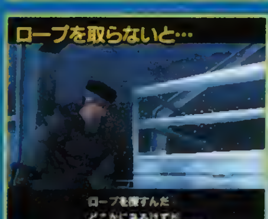


▲ここの中に入ると、監視カメラに見つかり階段バトルになる。そして、ノンストップのらせん階段バトルに突入する。
◀この位置にクレイモアを設置。これだけで大分時間がかせげることになる。

AREA POINT ロープを必ず手に入れよう

通信A棟の入口の扉を開けてすぐ見えるアイテムは、ロープとスタン・グレネード。この２つのアイテムは、通信A棟で重要な働きをするので取り逃さないようにしたい。とくにロープは、屋上まで上がったときに必要となるので必ず取ること。ここでロープを入手しなかった場合は、たとえ屋上まで上がっても先へは進めず、結局取りに戻ることになってしまう（戻ってくるときには敵はいない）。またスタン・グレネードも、らせん階段でかなりの数を使用することになるので忘れずに入手しておこう。ちなみにこの通信A棟に入る前にスタン・グレネードが３〜４個しかない場合は、武器庫（戦車格納庫・地下２階）に行って補充しておくのがベスト。





◀ここでロープを取っておかないと、屋上まで上ってからこのらせん階段を降りなければならなくなる。
◀ロープを取っておかないと屋上から脱出できない。取り忘れないようにするのだ。

AREA POINT らせん階段のノーダメージ突破法を伝授!

ゲーム中有数の難所となるらせん階段でのイベント。ここでは敵が現れる階数というのが決まっており、７、９、11、12、14、16、20、25階に各２〜４人の敵が待ち受けている。やっかいなのはスネークの正面(階段上)に現れる敵なので、腕に自信があるなら、走り撃ちでこの敵のみを撃ちまくって屋上まで走りきるのが有効(銃はファマスがベスト)。ただこの場合、追ってくる敵に対しては無防備となる。無傷での突破を狙うならスタン・グレネードを使っていくのがオススメ。階段を上がる前までに、最低でも10個ぐらいは用意しておき、基本的に走り続けながら敵が出現する階数よりも２つ前の階（５、７、９、10、12、14、18、23階）でスタン・グレネードを投げておく。すると敵が出現する頃にちょうど爆発が起こるのだ。

パターンA 走り撃ち(□+×)で突っ走れ!



▲敵がいないときは、□のみを押して銃を構えたまま走り、近距離に敵が出現したら×を押してそのまま走り撃ちをする。弾が減ってきたら、タクティカル・リロードで補充だ!

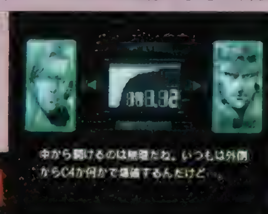
パターンB スタン・グレネードを敵が出現する前にタイミングよく投げろ!



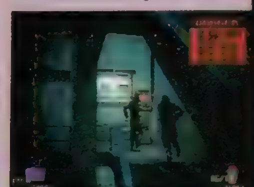
▲スタン・グレネードは、爆発する場所とは関係なく、爆発が起こったその瞬間に画面内にいる敵をダウンさせることができる。早め早めに投げておくのがコツなのだ。

CHECK 6 凍った扉はどうやって開ける？

らせん階段の途中でＢ棟につながっている扉を発見するが、現時点で開けることは無理。オタコンからの無線によると外側が凍りついているため、外からＣ４を使って開けるしかないらしい。ここはひとまず無視して屋上まで一気に上がってしまおう。



▲ＩＤカードを装備して扉の前に行くと、オタコンから無線がかかってきて、開ける方法を教えてくれる。



◀立ち止まると敵に囲まれるので、扉が見えても無視して先を急ごう。

とりあえず屋上まで行くしかない…

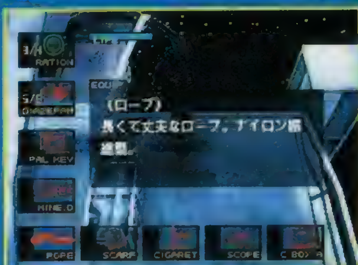
通信A棟屋上～渡廊下～通信B棟屋上

らせん階段を上りきったスネークは、通信A棟屋上からラペリングで降り、渡廊下を通って通信B棟へ向かうことになる。ポイントとなるのはラペリングと、渡廊下で待ち受けている敵の対処。どちらもダメージを受けてしまうとレーションで回復するしかないので、ここで紹介している攻略法を参考にして、ダメージをできるだけ抑えつつ突破しよう。また、通信A棟で入手できるアイテムもまとめてみたので、すべて取りきっていない人はラペリングが終わったら必ず回収しに行こう。らせん階段には敵は出現しないので安心していいぞ。

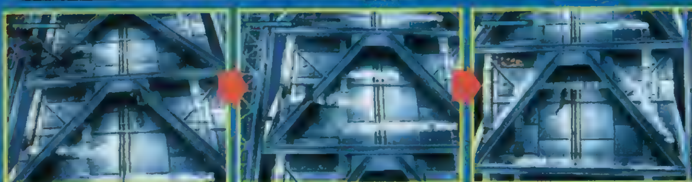
AREA POINT 屋上からラペリングで渡廊下へ降りろ!

屋上から通信B棟へ向かおうとするスネークの前に、突如ハインドDが立ちはだかる。この時点の装備ではハインドDを倒すことはできないので、ここではロープを使ってラペリングで下まで降りるしかない。ハインドDの攻撃だけでなく、壁から吹き出している蒸気でもダメージをくらうため、モタモタしていると、どんどんLIFEを奪われてしまう。そこでオススメなのが、ラペリング開始後、すぐに右下にジャンプし、そのまま⊗を連打しながら今度は左下にジャンプ、というようにジグザグに降りていく方法。多少のダメージは受けるが最短時間で渡廊下までたどり着けるはずだ。ハインドDの攻撃をきっちりよけていきたいなら、機銃を撃ってきたときに、⊗を押したまま✚キーを操作すれば壁を歩いて回避できるぞ。





⊗を連打しながら✚キーを右下、左下…と繰り返せ!



▲まずは右下にジャンプ(⊗)して、…に今度は左下へジャンプ。この繰り返しでかなり早く降りられるはず。なお、失敗して宙吊りになったら、〇を押しっぱなしにすれば足場が安定する。

NEW ITEM スティンガー・ミサイル



破壊力抜群の地対空ミサイル

赤外線追尾装置がついており、目標をロックオンするだけで自動追尾してくれるミサイル。ダメージが大きく、大抵の敵は一撃必殺、ボス戦でも非常に有効な武器となる。ガンカメラなどを破壊することもできるが、爆発音により必ず警戒モードになってしまう。また、狭い場所で使うと爆風に巻き込まれ、スネーク自身もダメージを受けるので注意したい。

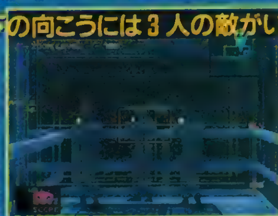


AREA POINT 渡廊下はニキータを使え

渡廊下に着いたら、外側が凍りついていた扉をC4爆弾で爆破しよう。これで通信A棟内を自由に行き来できるようになる。次に長い渡廊下を進むことになるのだが、廊下の向こう側から3人の敵兵が攻撃を仕掛けてくるため、思うように前へ進めない。ここは右の写真の位置からニキータミサイルで倒してしまうのが手っ取り早い。ただし、3人とも倒してから進まないと敵が復活するので注意。



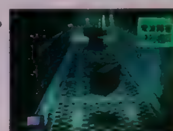
廊下の向こうには3人の敵がいる!





CHECK 7 屋上へ行く前にアイテムを回収

上でも説明したとおり、ラペリングで渡廊下に降りてきたら、まず凍った扉をC4で開けよう。ここを行き来できるようにすることで、らせん階段のイベントで取り逃がした通信A棟内部のアイテムを回収することができるようになるからだ。このあとはハインドDとのバトルが待っているので、最低でもレーションはMAXの状態にしておきたい。レーションは地下3階、9階、27階にあるので、すべて入手しておこう。また、らせん階段で走り撃ちをしていた場合、ファマス弾もかなり少なくなっているはず。これもここで大量に回収しておくといいだろう。



▲連続バトルに備えた、アイテム補充には絶好!

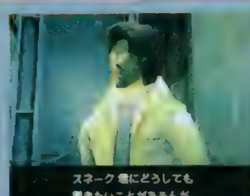
ストーリー解説④



オタコンがエレベータ前で胸の内を明かす

愛とはいったい?

通信B棟に入り下へ降りようとするスネークだが、エレベータは故障、階段は途中で崩れてしまっている。途方に暮れるスネークの前に、タイミングよくオタコンが現れる。ここでオタコンはある人物に恋をしている悩みをスネークに打ち明けるのだが……。そしてそのあと、オタコンはエレベータを稼動させるために1階へ、スネークはハインドDを倒すために屋上へ、それぞれ向かうのだった。



▲スネークに「戦場でも愛は芽生えるのか?」と問うオタコン。



▲スネークのこの言葉をオタコンは、どのように受け止めたのだろうか?

BATTLE VSハインドD

クイックチェンジを有効に使え！



ついにハインドDとの戦闘開始！ハインドDにダメージを与えることができるのはスティンガー・ミサイルのみだが、2発以上連続でミサイルをヒットさせることは難しいため、ここではクィックチェンジを使ったヒット&アウェイ（「撃っては逃げる」の繰り返し）が重要になってくるぞ。なおスティンガー弾は、残弾数がゼロになるとMAPの3地点のどこかに出現するようになっているので、気にせずにガンガン撃とう。

第1段階 スティンガーでヒット&アウェイ

ハインドD戦は、常にⒶの障害物を盾にしながら戦うことが重要。こうすることでハインドDの攻撃は、すべて回避することができるのだ。ハインドDの攻撃が終わるまでは、Ⓐを盾に待機しておき、ハインドDが左右に移動し始めたら、狙いやすい位置までスネークを移動させ、素早くスティンガーを装備して撃とう。ハインドDは移動しているときには攻撃してこないので、安全にダメージを与えられるぞ。ただ、こちらの攻撃が1発でも命中すると、すぐさま反撃してくるので、撃ったらすぐにクィックチェンジ(R1を押す)で装備を解除し、またⒶを盾に隠れよう。あとはこの繰り返しでダメージを与えていけばいい。



◀ハインドDと戦うときはこのⒶを盾にして攻撃を防いでいこう。

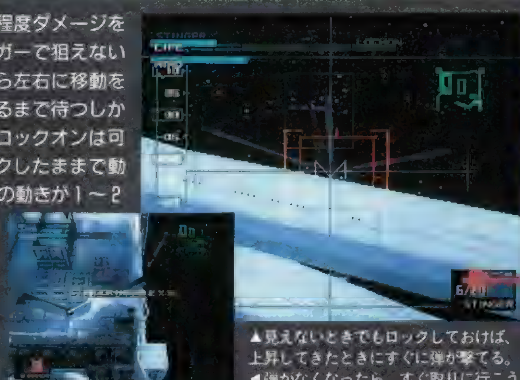


◀照準が赤になったらロックした証拠。ここで弾を撃てば確実に当たるはずだ。

ロックして弾を撃ったらその場からすぐ逃げろ！

第2段階 上昇したところを狙い撃て！

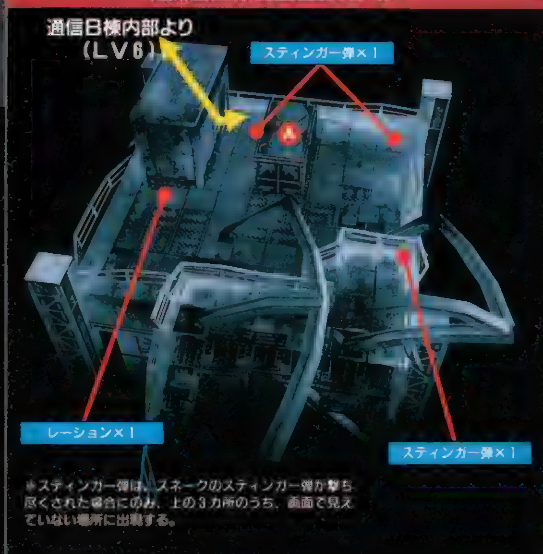
ハインドDはある程度ダメージを受けると、スティンガーで狙えない高度まで下がってから左右に移動を始める。上昇してくるまで待つしかないが、このときもロックオンは可能なので、常にロックしたままで動きを追っていこう。この動きが1～2秒その場に止まったら、次には必ず急上昇してくる。この瞬間を狙って、ロックをずらさないよう撃っていこう。



チャンスは一瞬しかない！

▲見えないときでもロックしておけば、上昇してきたときにすぐに弾が撃てる。
◀弾がなくなったら、すぐ取りに行こう。

通信B棟屋上MAP



※スティンガー弾は、スネークのスティンガー弾が撃ち尽くされた場合にのみ、上の3カ所のうち、画面で見えていない場所に出現する。

BATTLE VSステルス迷彩兵

弾切れに注意しつつ、ファマスで乱れ撃ち！



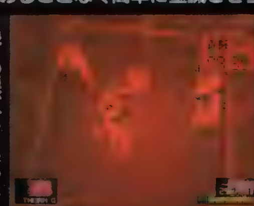
▶狭いエレベータ内には4人の敵が潜んでいた!?

ハインドD戦後、エレベータに乗ると起こるステルス迷彩兵たちとの戦闘は、ファマスの走り撃ちがベスト。戦闘が始まる前に□と⊗を押しっぱなしにしておけば、戦闘開始後いきなり走り撃ちができる。あとはエレベータ内を縦横無尽に走りまくり、撃ちまくればいい。タクティカル・リロードを有効に使えば、連射を止めることなく簡単に全滅させられる。

タクティカル・リロードが重要！



◀残りの弾が少なくなったらタクティカル・リロードだ。

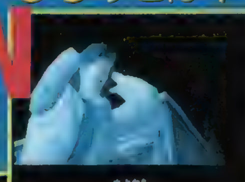


◀サーマル・ゴーグルを装備すれば、敵ははっきり見える。

NEXT MISSION

連続バトルを切り抜けたスネークを待ち受けるものとは？

屋上でハインドDを撃墜し、ステルス兵たちを倒したスネークは、雪原へと足を運ぶ。だが、そこにはまたしても強力な敵が……。次号では、雪原以降の攻略法やエンディングの謎などを明らかにするぞ。期待せよ!!





スネークの運命やいかに？ 次号ついに

最終攻略!!



VRトレーニング タイムアタックモード 完全攻略法

ここからはVRトレーニングの「タイムアタックモード」で記録を更新する方法を伝授していく。各ステージのマップに記してあるルートが現時点の最短ルートになっているが、もしかしたら、ほかにもルートがあるかもしれないので、キミ自身の手で探してみよう。まずは右の4つの攻略ポイントを頭に入れて、コナミと本誌のベストタイムを目標にがんばってみてほしい!!

攻略ポイント

①できるだけ最短距離を走る
②「投げ」を有効に使う
③敵の死角を常に意識する
④曲がるときは内側を走る

※コナミとDPSのベストタイムは、9月14日現在のものです。

STAGE1 すぐに走って投げろ!

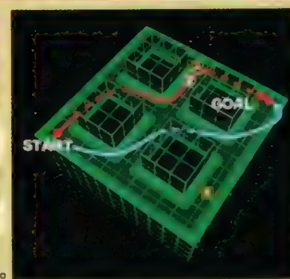
コナミベストタイム	3:58
DPSベストタイム	3:75



敵が1人だけしかいないうえ、マップも非常に簡単な作りになっているステージ1。ステージ開始直後にルートを走っていき、①で🄰の敵を投げてゴールすれば4秒台は簡単に出せる。最速タイムを出したいなら、できるだけ右に寄って🄰を投げるといい。こうして投げると、ゴールまでの距離が少しだけ近くなるのでタイムは縮まるはずだ。

STAGE2 投げる敵を間違えるな

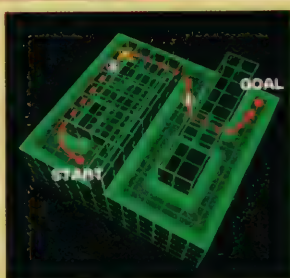
コナミベストタイム	5:31
DPSベストタイム	5:45



簡単に好記録を出すなら②のところで🄰を投げ、そのままゴールすればOK。より速いタイムを狙うなら、青のルートのようにゴール前まで一気に走り、ゴールに右側から回り込むようにして入ればいい。普通にゴールしようとすると🄰の視界に入ってしまうが、回り込めばギリギリ見つからない。ただし、走るのが少しでも遅れると×。

STAGE3 投げとホフクでOK

コナミベストタイム	11:91
DPSベストタイム	12:10



基本的にステージ1、2と同じ。スタートしたら③まで走っていき🄰を投げる。あとは④の穴にホフクで入りゴールすればいい。タイムを短縮するのは、ホフクのタイミングしだい。④に入るときは少し早めに⊗を押し、ホフクで障害物の下に入ったら⊗を連打しながら進むのがコツ。そうすればホフク後にすぐに立ち上がれるぞ。

STAGE4 ゴール目指してひたすら走れ

コナミベストタイム	7:48
DPSベストタイム	7:83



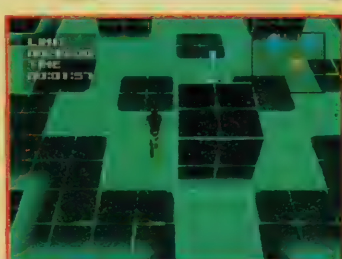
このステージはゴールまでただ走り抜けるだけで、余裕で1位を取れる。ただし、⑤の角では壁側に寄っておかないと🄰に見つかってしまうので注意。難易度は高いが、より早いタイムを出したいなら青のルート。⑥のところで🄱が来るのを待ち、接近してきたら🄱を投げてそのままゴールへ走る。気持ち早めに○を押すと成功しやすい。

STAGE5 音をたててそのまま走り抜けろ

コナミベストタイム	5:34
DPSベストタイム	5:45



スタート直後に⑦を走って足音を立てる(ほんの少しかすめるぐらいでOK)。すると🄰は音が聞こえた方向を調べにくるので、その瞬間に一気にゴールまで走ればいい。ここでのポイントは、目の前にある障害物の左側を走り抜けること。音をたてたとき、🄰は必ず右に振り向くので、左側を走ることで見つからずにすむのだ。ただ、この左側を走り抜けるのが遅かったり、あまりに中央に寄り過ぎると見つかってしまうので注意しよう。また、⑦のポイントから走り抜けるときは、はじめはまっすぐ走り、途中から少しずつ右斜めに走るようにするとタイムが縮まるぞ。覚えておこう。



▶足音を立てたら、立ち止まらずにゴールまで突っ走る。左側を走り抜ければ、音をたてても敵には気づかれないはず。

STAGE6 監視カメラの死角を狙え

コナミベストタイム	6:38
DPSベストタイム	6:60



敵が1人もいない監視カメラだけのステージ6。監視カメラは真下が死角になっているので、ゴールまで常に壁ぞいを走っていくことになる。右のルートが最短ルートになっているが、ここで注意したいのが⑧のポイント。そのまま斜めに走ると監視カメラの視界に入ってしまうので、必ず壁にそって監視カメラの真下を抜け、その先をできるだけ直角に曲がるようにするのがベストだ。少しでも走るのが遅いと見つかってしまうので、ビビらずに一気に走り抜けよう。最速タイムを出すなら、スタート直後やゴール前などの直線は、通路を対角線に走っていこう。



▶この地点は斜めに走ると見つかるので、直角に曲がって監視カメラを回避しよう。そのあとも壁ぞいに走ることを忘れずに。

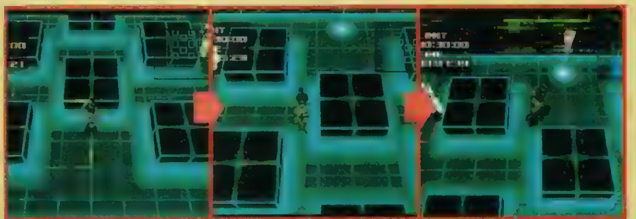
VRマップの見方 赤のルートが最速タイムを出すための進行ルート、青のルートはさらに"超最速"を狙うための特別ルート、①から⑮までの数字はそのルート内の重要攻略ポイント。🄰、🄱はマップ内の敵、▼は監視カメラをそれぞれ表しています。

STAGE7 中央の安全地帯を使え

コナミベストタイム	6:58
DPSベストタイム	7:56

まずは⑨まで走っていき待機、左右にいるⒶの視界が中央からはずれたら、⑩を目指して走ろう(左右どちらでも可)。タイミングがバッチリなら⑩を通過するときにⒶⒷすべての敵が中央に振り向くので、素早くホフク状態になって前へ進む。そしてⒷ4人の視界がはずれた瞬間に立ち上がり、ゴールしよう。ホフクのタイミングがカギ。





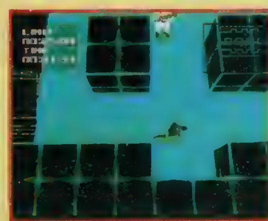
▲中央の安全地帯(⑨)で少し待ったあと、一気にゴール手前まで走る。左右の敵が中央に振り向くギリギリのところで今度はホフク。視界がはずれたら立ち上がってゴールまで走れ。

STAGE8 振り向く瞬間に走れ

コナミベストタイム	6:50
DPSベストタイム	6:65

スタート直後、すぐに⑪(下の壁ぞい)を走り抜ければⒶには見つからない。そのまま⑪を抜けたら、今度は中央に少しずつ寄りながら一気に⑫のところまで走る。このⒷは投げてもいいが、こちらに左回りで振り向く瞬間を狙って右側を走り抜ければ、見つからずにゴールできる。振り向くタイミングは、何度もトライして覚えよう。





▲敵の視界に入っているように見えるが、壁沿いに走れば見つからない。



◀最後の敵は、もし足跡が見つかっても、先にゴールすることができる。

STAGE9 壁を叩いて敵をおびき出せ!

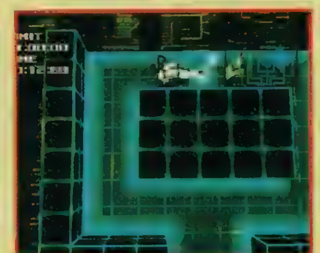
コナミベストタイム	11:06
DPSベストタイム	12:80

まずは右の壁ぞいを走っていき、⑬で壁を叩く。するとⒶがこちらを調べにくるので、すぐさま左側の壁ぞいを走ってⒶの後ろを通り抜けてしまおう。⑭の角まできたら一瞬待って、Ⓑが後ろを振り向く瞬間を狙って近づく（近づいたらここでも、ほんの一瞬待機）。そして、またⒷが振り向く瞬間に左側から回り込んでゴールしよう。





▲コンボのキック部分だけを当て、走り抜けるという荒技も一応できる。



◀好記録を出すだけなら、この敵は投げてしまってほうが早いが……。

STAGE10 立ち止まるのは1カ所だけ

コナミベストタイム	8:99
DPSベストタイム	9:75

このステージは⑮で一瞬立ち止まるだけで、あとはⒶを投げればクリアできる。始まったら、すぐに右へ向かい⑮の角で待機し（走るときにサーチライトに見つからないように)、Ⓐの視界がはずれたら、Ⓐに素早く近づき投げてしまおう。投げるタイミングが遅いと、その先にある監視カメラで見つかってしまうぞ。そしてそのまま斜めに走れば、ギリギリⒷに見つからずにゴールが可能だ。タイム短縮のコツは、敵を投げるときに少し早めに◎を押すこと、Ⓐを投げたらゴールまではできるだけ一直線（✚キーを左上に入れっぱなし）で走ること、の2つ。これで9秒台は、出る！





▶ここでほんの一瞬だけ立ち止まるのがポイント。あとは敵を投げるタイミングと走るルートがタイムに影響する。

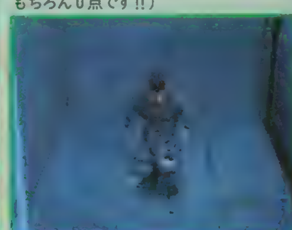
新たに 緊急募集 キミが発見したオリジナルの遊び方&楽しい小ネタを募集!!

本編ストーリー中でキミが発見した、ちょっと変わった遊び方や楽しい小ネタを大募集！　例えば「ここでこのアイテムを使うと、こんなおもしろいことが起きる」とか、「このキャラに無線をかけまくるとこんなメッセージが見られる！」とか、「俺が編み出した必殺テクニックはコレだ！」……などなど、とにかく全国の『メタルギア～』ファンが知ったら喜びそうなものなら何でもＯＫ！　楽しいものは今後の『メタルギア～』ページで掲載、なかでも優秀なネタを発見した人には、コナミ特製『メタルギア』グッズをプレゼントするぞ!!　いいネタを持ってる人は、官製ハガキに①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業、⑥電話番号、⑦遊び方&小ネタの詳しい内容（いつ、どこで、何を使って、どうするのか…などの条件がはっきりわかるように）を明記のうえ、右のあて先まで送ってほしい。しめ切りは10月8日(当日消印有効)。



▲鏡の前でいろんな武器(アイテム)を装備して、ポーズを取って楽しむなんていかが？(←こんなのは5点ですね)

▼ⓧボタンを連打すれば、スネークがヒンズースクワットをするぞ！（←こんなのはもちろん0点です!!）



楽しいネタを待つ!!

あて先
〒101−8305　（株）メディアワークス
電撃PlayStation編集部「もっとメタルギア！」係まで

スターオーシャン セカンドストーリー

ストーリー終盤からラストダンジョンまでを大攻略!!
開発者直撃インタビューも見逃すな!

発売中 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶エニックス ※『アストロノーカ』体験版同梱 ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売から実に2カ月。長きにわたった『SO2nd』攻略もついにラストです。いや〜、本当に長い道のりでしたね。ボク自身、攻略していてこんなに奥が深いとは思いませんでした。とくにスキルシステムに関しては、奥が深すぎて調べるのにひと苦労。まあ、それだけに役立つ情報を紹介できたと思いますが……。とにかく、念願のクリアまであともう少し。今回も張り切って攻略しているので、ぜひ参考にしてくださいね。 (小岩)

ついに迎えた最終局面! ラスボス直前までを徹底攻略!

攻略もいよいよ最終回を迎えることとなった「SO2nd」。今回は十賢者戦がメインとなる、ストーリー終盤の「ファンシティ〜ラストダンジョン」までを一気に攻略するぞ。また、P.60からは開発者インタビューを掲載！ 「SO2nd」の開発秘話など興味深い話を聞くことができたので、こちらもチェックしてもらいたい。



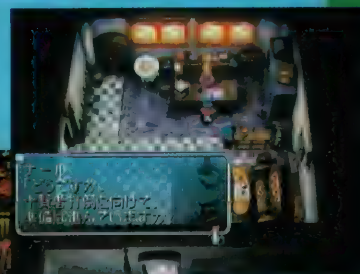


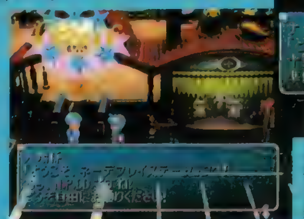
▲全銀河の崩壊を企む十賢者との壮絶な戦いにも、ついに終止符が打たれるときが来た!!
▶さまざまな思いを胸にクロードたちは最終決戦の場へと向かう。そして、物語の結末は……

アームロック

S 宿屋 武器道具屋 スキルギルド 食物屋

ナールの指示で究極の武器の材料となる"レアメタル"を入手したクロードたちは、一路アームロックへ向かう。そこでレアメタルをミラージュに渡すと、すぐに究極の武器の開発が始まるぞ。それと同時に、武器が完成するまでの時間に休養しろと言われ、アミューズメントパーク、ファンシティのフリーパス 「N.P.I.D.」を渡される。ファンシティには、クロードたちの能力をさらに向上させる装置が用意されているというのだ。さっそくファンシティへ向かおう。





▲レアメタル入手後セントラルシティへ行くと、ナールと謎の人物との会話が…。
◀フリーパスがあればファンシティの入場料はタダ。使用期間も無制限だ!!

ファンシティ

S 宿屋 道具屋 食物屋 同人誌即売所

ファンシティに着くと、すぐに闘技場へと案内される。そこで、クロードたちはシミュレーターを利用して、十賢者との決戦を前に最後の調整に専念することになるのだ。そして3日後、武器を完成させたミラージュがクロードたちの元に駆けつけてくれる……。だが、そこにメタトロンを始めとする3人の十賢者が出現。クロードたちに戦いを挑む。



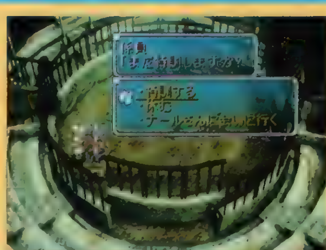
◀新しい武器を手に入れ、ついに十賢者に対抗する力を得た。しかし…。

PAチェック

キャラ名	場所	内容
レナ（ク）	占い屋	占いをしているレナと話す
レオン、女性キャラ全員(ク)	酒場	レオンの告白を聞く
セリーヌ(レ)	闘技場前	セリーヌが媚薬を作る(※1)
アシュトン、プリシス(共通)	闘技場内	プリシスにアシュトンが必殺技を教える(※2)
マリアナ（共通）	闘技場前	フィーナルから生還したマリアナと闘う(※3)

CHECK POINT 闘技場で修行に励むべし

闘技場ではミラージュから武器をもらったあとで特訓することが可能だ。係員に話しかけると、戦闘に突入。また、体力も回復してくれるので、ここで一気にレベルUPをしておくといいだろう。ただし、買い物はできないので注意すること。



◀回復所とセーブポイントがあるので経験値稼ぎに最適。どんどん特訓しよう。

BOSS 中ボス ザフィケル&ジョフィエル

闘技場での特訓を終えて、「ナールに会いに行く」を選択すると十賢者の内の3人が出現、戦闘になる。しかも、連続で戦うことになるのだ。アイテムの数に不安があるようなら、闘技場へ行く前に買いそろえるようにしよう。また、特訓でのレベル上げも重要だぞ！



▲ザフィケルとジョフィエルを倒したらメタトロン追ってアームロックに向かえ。

ザフィケル

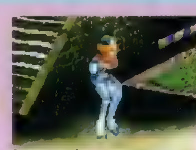
十賢者屈指のパワーファイター。接近戦を得意とするので、こちらも対抗して2人以上の戦士系キャラで挟み打ちにしてしまおう。攻撃の一撃一撃が超強力なので、体力回復をこまめにするよう心がけろ。



HP	150000	MP	100
弱点	なし	耐性	地火風[illegible]

ジョフィエル

ザフィケルよりも攻撃力は劣るため、苦戦はするが必ず勝てるはず。しかし、頻繁に使ってくる"インフリンジメント"には注意。この技は、かなりの確率でこちらを石化させてくるので、魔法や道具で対処しよう。



HP	160000	MP	100
弱点	なし	耐性	なし

※町紹介の囲み内にあるSは、ショップを表しています。【注】PAチェック表内の(ク)はクロード編、(レ)はレナ編、(共)はレナ編、クロード編共通の意味です。また、(※)マークの意味は、※1：セリーヌの調合レベルが1以上あり、レナとクロードの感情度が高い場合に発生。※2：プリシスとアシュトンの感情度が高く、「ソードダンス」が使える。※3：フィーナルの1回目のイベントを終わらせている。

アームロック

S 宿屋　武器道具屋　スキルギルド　食物屋

メタトロンを追って町に着くと、ミラージュが襲われている場面に遭遇。そのあと、戦闘に突入するぞ。そして、この戦闘に勝利すると、ミラージュの家の中へと場面が移り変わる。ここでのミラージュとの会話が終わったら、まずは町の入り口へ行く。すると、ナールの使者がラクアへ向かうよう告げるのだ。いよいよ最後の作戦を実行に移すときがきた。



▲ミラージュの家の前に集まる人々に話しかけるとイベントが発生。メタトロンが現れるぞ。

BOSS 中ボス メタトロン

すべての攻撃を無効化する〝メタガード〟を駆使して接近戦を挑んでくる。また、闇以外の属性に耐性があるので、魔法使い系のキャラは不利。ここは、戦士系のキャラがメインに攻撃して、魔法使い系には回復、サポート系の魔法で援護させよう。長期戦は必至なので、回復アイテムを多めに用意すること。



HP	170000	MP	100
弱点	なし	耐性	闇以外すべて

ラクアネーデ防衛軍

ラクアでは、ナールが主人公たちの到着を医務室で待っている。この医務室は、1階受付の右側にある扉を抜けた先にあるので、フィーナルに着いたら、まずはそこに向かおう。そして、ナールに話しかければ、いよいよ作戦実行。夜明けとともに、フィーナルへ侵攻することになるぞ！気合いを入れて向かう!!

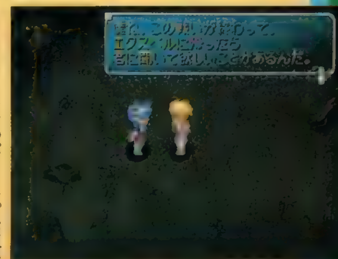


▲人類の存亡を賭けた最後の戦いがその幕を開ける……。

CHECK POINT 告白イベント

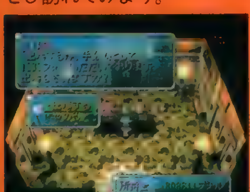
このラクアでは、フィーナル侵攻の直前に、主人公ともっとも感情度の高いキャラから告白されるイベントが発生する。愛の告白もあれば、お互いの友情を確かめ合うものなど、その内容はキャラよってさまざま。キミは誰の告白を受けるかな？

▶クロードとレナのパターン。お互いの気持ちを確かめ合った2人は……。

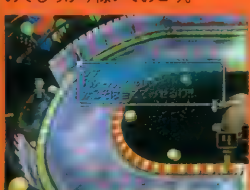


CHECK ギャンブルの町〝ファンシティ〟でがっぽり稼ごう！

最終決戦の地、フィーナルへと向かう前にちょっとひと息。気分をリフレッシュさせるつもりで、〝ファンシティ〟に行くことをオススメするぞ。この町では、右で紹介している4つの娯楽施設で遊ぶことができるのだ。しかも、闘技場やキッチンコロシアム、バーニィレース場に用意されている賞品は、武器や防具を始め、強力かつ豪華なラインナップがそろっている。まだ戦力に不安がある人や珍しいアイテムが欲しいという人は、ぜひ訪れてみよう。



▲各ミニゲームでは参加費が必要なのでしっかり稼いでおこう。



▲夢中になりすぎて本来の目的を忘れないように気を付けてね。

キッチンコロシアム 自慢の腕の見せどころ！究極の料理対決

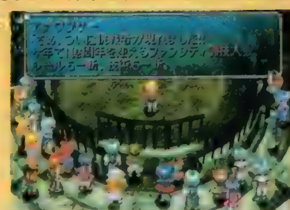
このキッチンコロシアムとは、2人の料理人が決められた食材をもとに〝調理〟を行い、でき上がった料理の味を競うというもの。この勝負に勝つと、そのときに使った食材一式に加え、豪華賞品をゲットできるぞ。なお、特技の〝調理〟がないと、この競技には参加できない。〝調理〟のスキルレベルを最大に上げ、料理がうまくできるようにしておこう。



▲気分は一流料理人!?　持てる技量を駆使して最高のメニューを作り上げよう！

闘技場 豪華賞品をゲット！

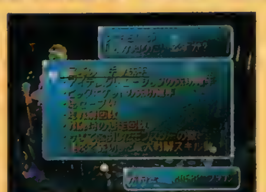
この闘技場では、1対1の〝デュエルバトル〟と1対多数の〝ブリーングバトル〟。5人1組で勝ち抜き戦を行う〝チームバトル〟と、1対1の戦闘を最大50戦まで行う〝サバイバルバトル〟の4種類の試合に参加できる。サバイバル以外のバトルは難易度でランク分けされていて、それぞれ違う賞品を獲得できるぞ。ただし、どのバトルも優勝しない限り賞品がもらえないので、しっかりレベルを上げておくこと。参加するバトルによっては、装備の付け替えも、勝利に欠かせない要素となるぞ。

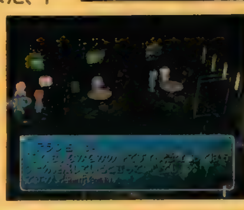


▲経験値も獲得できるので、経験値稼ぎとしても大いに活用してほしい。

占い 愛と友情を確かめよう！

自分の過去と未来を知ることができる神秘の館。この占いの館では、宝箱の回収率や戦闘の回数、アイテムクリエーションの成功率など、さまざまな情報を教えてもらえるぞ。また、PA中であれば館の右側にいる占い師に異性キャラとの恋愛関係を占ってもらえるので、必ず一度は訪れることをオススメする。

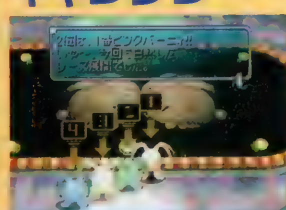




▲◀占ってもらえる内容は全部で8つ。恋愛占いでは、今後の展開までアドバイスしてもらえるぞ。

バーニィレース 狙うは一攫千金？目指せ最強のギャンブラー

バーニィレースは、4匹のバーニィがレース場を2周して1着を競うゲームだ。レースの1着と2着を的中させると、賞品をもらえるぞ。それぞれのバーニィには、スタミナ、スピード、性格の3つの要素があり、レース開始直前に各バーニィの状態を聞くことができる。これをもとに、1着、2着を予想しよう。こちらも、豪華商品がそろっている！



▲勝率の低い組み合わせほど高価な賞品をもらえる。大穴に賭けてみるのも……。

▼ スターオーシャン セカンドストーリー

フィーナル

目標クリアレベル90

ついに十賢者との決着をつけるときがきた！　だが、最後の戦いだけにダンジョン内に出現する敵も極悪なほど強い。左記の目標レベルに達していないと、最上階にたどり着くのは相当難しいぞ。また、このフィーナルは10階層にもおよぶ広大なダンジョンなので、普段の倍以上の回復アイテムを用意しよう。装備も最強のものを付けろ。



▲塔の中にはボスクラスの敵が続々登場。覚悟はできたかな？



◀残る7人の十賢者が中で待ち受ける。

CHECK POINT　このモンスターに注意しよう!

このダンジョンには数々の強敵が出現するが、中でも群を抜いて強いのが右の2体。その上頻繁に出現するため、やっかいなことこの上ない。遭遇したら全力で倒すか、勝てない場合は素直に逃げることをオススメする。前者の場合は右の攻略法を参考にしてほしい。

メデューサリザード



HP	38000
MP	0
EXP	74000
フォル	3500
弱点	なし
耐性	地、火、水

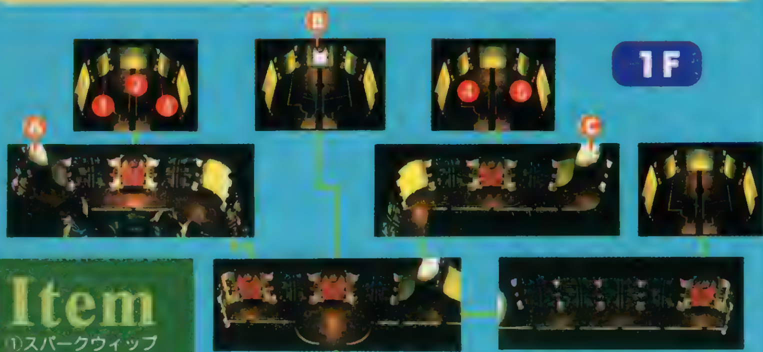
能力が高いわけではないが、石化効果を持つブレスが脅威。動きが素早いため、こちらが攻撃するよりも早くブレスを吐いてくる。攻撃魔法でダメージを与えつつ、スキをついて集中攻撃で倒そう。

ウィアードエイビア



HP	100000
MP	300
EXP	160000
フォル	30000
弱点	なし
耐性	火、風

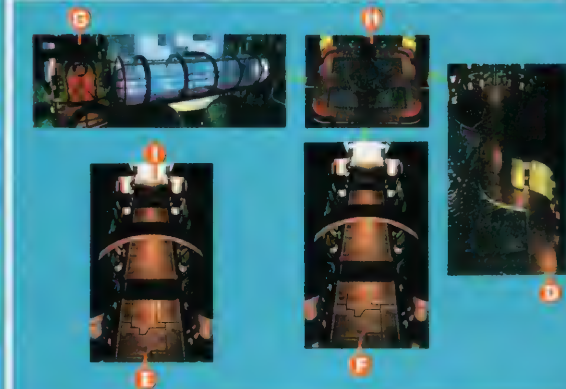
とにかくＨＰと攻撃力が高い。とくに〝マーズアタック〟は、こちらにかなりのダメージを与える。基本通り素早く取り囲んで、攻撃するスキを与えないようにしよう。また、こまめな回復も忘れないこと。



Item

①スパークウィップ
②ニュークリアボム
③レフトクロス
④ミスリルシールド
5 紋章学大事典
⑥?ITEM
⑦リザレクトミスト
⑧ロータスイーター
⑨βボックス
⑩アトミックパンチ
⑪シルヴァンブーツ
⑫ミスリル
⑬タイタンフィスト
⑭ルーンシューズ
⑮リキュールボトル
16 肢閃刀〝昴露〟
⑰フレッシュシロップ
⑱スパーク
⑲クラップドロップ
⑳テュエルヘルム
21 賢者の石
㉒デュエルスーツ
㉓女神の像
㉔キュアストーン
㉕フラッシュポット
㉖アセラ[illegible]







BOSS 中ボス サディケル&ラファエル&カマエル

塔の中に入るとすぐにサディケル、ラファエル、カマエルの3人が現れ、同時に襲いかかってくるぞ。3人とも能力的には過去に倒したメタトロンやザフィケルより劣るが、3人同時に相手にするとさすがに苦戦を強いられる。1人ずつ確実に倒して敵の戦力を徐々に削っていくのが賢い戦法だ。

▼3人の中で一番やっかいなのはサディケル。真っ先に倒しておけば戦闘がかなり楽になるぞ。

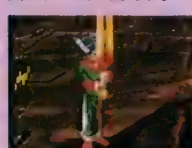




◀ついに力尽きた十賢者の3人。力を過信した者の哀れな末路か……。

サディケル

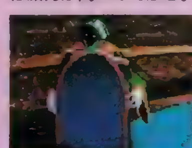
中距離戦が得意。攻撃力はそれほど高くないが、遠くから連続ヒットする技を使ってくるぞ。戦士系のキャラで素早く取り囲み、一気に倒そう。



HP	105800	MP	200
弱点	なし	耐性	なし

ラファエル

攻撃魔法を中心に攻撃してくるが、レベルが90に達していればさほどダメージは受けない。ただし、円状に広がる〝霧〟は威力が高いので注意。



HP	85200	MP	180
弱点	なし	耐性	なし

カマエル

カマエルは物理攻撃に対して強く、紋章術に弱い。HPが低いので、弱点と一致する属性の紋章術を連続で唱え続けていれば、楽に勝てるぞ。

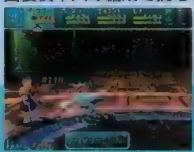


HP	45500	MP	150
弱点	地、火、星、[illegible]	耐性	なし

マップの見方：——は、マップのつながりを表している。1は、ダンジョン内に落ちている宝箱の位置。そして番号は、アイテムリストにある中身と対応。Sは、セーブポイントのある位置を表している。EVENTは、中ボス戦が起こる場所を表している。Aは、テレポートでのマップのつながりを表している。

BOSS 中ボス ハニエル&ミカエル

ハニエルとミカエルはダンジョンの折り返し地点となる5Fに出現する。2人とも接近戦タイプのキャラなので、こちらも戦士系キャラ3人、回復役1人の編成で挑もう。



▲戦力を分散させて攻撃するヒマを与えない作戦が効果的。

ハニエル

石化攻撃や回復魔法など、多彩な技を持つ。回復されるとやっかいなので、集中攻撃で先に倒してしまおう。

HP	140000
MP	200
弱点	なし
耐性	なし



ミカエル

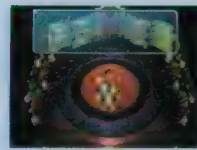
火属性の技や魔法を使うので、炎に耐性のある防具を付けていれば安心。弱点である水属性の攻撃で攻めろ。

HP	180000
MP	300
弱点	水
耐性	水以外すべての属性



BOSS 中ボス ルシフェル

8階で待ちかまえるラストダンジョン最後の砦。それだけに秘めた実力は計り知れない。最低でもレベル80以上はないと勝つことは難しいだろう。



◀これで残るは1人。最上階へ急げ!

ルシフェル

最大の攻撃"亡びの風"は風に耐性のある防具でダメージを軽減できるぞ。あとは、集中攻撃あるのみ。全力で倒せ!

HP	300000
MP	5900
弱点	なし
耐性	地、風、雷、星、闇、負、無



CHECK POINT 6Fのスイッチを操作せよ!

マップを見てもらえばわかるように、6階は16部屋に分かれている。部屋の中のいくつかには赤、青、黄色の3色スイッチなど、数種類のスイッチが設置されているぞ。それぞれのスイッチは、作動させることで特定の部屋に続く扉が開く仕組みになっている。マップ中に記されている記号と右の表を見比べながら次のフロアへと続く部屋まで進もう。なお、単独のスイッチに書かれている㋐〜㋓は、同じ印の付いた通路が開くことを示している。なお、単独スイッチは、㋐→㋑→㋒→㋓の順番で押していくといいだろう。

6F 記号の見方

単独のスイッチ	●
単独のスイッチで開く通路	―
3色スイッチ	
右	●(青)
中央	●(黄)
左	●(赤)
3色スイッチで開く通路	
右	―(青)
中央	―(黄)
左	―(赤)



◀一番右上の部屋にある宝箱は面倒くさがらず絶対に回収すること。中には強力な武器が入っているぞ。

◀単独スイッチをすべて押せばⓂへの扉が開く。3色の場合、スイッチを押すとそれに対応した扉がすべて開き、他の扉が閉まる。









『SO2nd』開発者

『スターオーシャン』を生み出した、ゲームクリエイター集団"トライエース"。発売から2カ月たち、やっと落ち着きを取り戻した現場から、現在の彼らの心境、そして制作秘話などを聞いてきたぞ！



ギリギリまであきらめない 最後まで何か作ってました

――「SO 2 nd」の製作期間はどれくらいですか？
五反田義治氏（以下五反田、敬称略）：実作業にかかった期間は1年とちょっとくらいです。
山岸功典氏（以下山岸、敬称略）：企画段階から言うと1年半くらいですかね。
五反田：でもシナリオの骨格に関しては、1作目の制作が終わる前から考えてました。
――ダブルヒーローシステムというのは、どのような発想から生まれたのですか？
五反田：女性のプレイヤーからの意見で、「女の子の主人公が欲しい」というものを見かけて……。それで、女性が主役のゲームを作ってみようと思ったんですよ。だけど当時、それで売れるかどうかわからないっていうリスクがあったので、"主人公を2人作っちゃえ"という発想になったんですよ。
――女性プレイヤーのための存在がレナだと……。
五反田：ええ。ただ、アンケート結果を見ると、男女比では男性の方が圧倒的に多いんですが、どっちで始めたかっていうと、レナが多かったんですよ。これは予想できなかったですね（笑）。
――開発中はすべてがご苦労だとは思いますが、特に苦労したところをお1人ずつ聞かせて下さい。
五反田：細かいところはいろいろ大変でしたけど、極端に苦労したっていうことはないです。
初芝弘也氏（以下初芝、敬称略）：リアルタイムの戦闘で、キャラ全員に違うセリフを喋らせるのが大変でしたね。音のバランスを取るのが難しかったです。
金倉賢一氏（以下金倉、敬称略）：作業を始めたときはマップが2Dだったんですよ。途中で3Dに仕様が変更になって、そこから3Dツールを覚えてマップを描き直したのがすごく大変でしたね。短期間で大量のマップを形にするのがつらかったです。
白川良威氏（以下白川、敬称略）：僕はゲーム制作に携わるのが今回初めてだったんですよ。だから、ゲーム開発におけるいろんな制限も知らなかった状態なので、そこから覚えるのが大変でした。
山岸：私はあまり苦労してないですね。苦労したのは開発スタッフたちでしょう。
――それぞれのこだわった点や見てほしいところなどはどこでしょうか？
五反田：後悔も多いのですが、全部こだわって作ったつもりです。



――製品版ができあがるまで、修正をされていたと聞いたのですが……。それでも、後悔が残ってらっしゃるのですか？
山岸：ギリギリまであきらめないんですよ。最後まで何かやってましたね。
五反田：あきらめが悪いんです（笑）。
――ほかの方は？
初芝：エンディング後のスタッフクレジットで流れる曲は、自分なりにPSの限界を超えたサウンドじゃないかなと自負してるので、ぜひ聴いてほしいと思います。あと、三味線の音がなかなかよくできたので、これも聴いてもらいたいですね。
金倉：ボクも全部こだわったつもりです。とくに、雪の町ギヴァウェイが気に入ってます。あれは最後のほうに描いたので、自分でも3Dの技術が向上したかなと思えるマップでしたね。もっと時間があれば……とか思いました。
白川：初めての開発だったので、あまり自信はないのですが……。個人的に言うと、「力の場」での雪山の参道の戦闘フィールドは気に入ってます。普通では見えない橋の裏側までちゃんと作ったんですよ。
――ゲームを有利に進めるコツなどはありますか。
初芝：アクセサリーをうまく装備することですね。属性に注意するだけでかなり戦闘がラクになるので、それまでに見つけたアクセサリーも売ったりしないで持っててねってとこでしょうか。あと戦闘モードも、慣れてきたらオートはやめた方がいいですね。
――リアルタイム戦闘についていけない人には？
初芝：それは……慣れてもらうしかないですね。あとはバーニィシューズを装備して、自分が速くなるとか……。バーニィシューズを持ってる仲間がいるので、ピックポケットで盗んでください（笑）。
――でも仲間の感情度が下がりますよね。
五反田：ええ、下がります。ピックポケットを使ったキャラに対しての全員の感情度が下がりますね。
初芝：でも、盗賊てぶくろを装備したキャラがピックポケットを使用したということになるので、手はあるかと……。それに、感情度が下がるのは一定確率ですから、下がらないこともあるんですよ。
――「PA中は大丈夫」というオラクルのお告げは？
五反田：あれは、ウソです（笑）。
山岸：まぁ、神様もたまにはウソをつくと（笑）。

シナリオ&メインプログラム担当
五反田義治



トライエースのシステム開発部長。シナリオとメインプログラムを手掛けるほか、全体の統括も務める。妥協しない性格が、この作品にも大きく反映されているようだ。好きなキャラはいないらしいが、「ヒロインにはそのときの好みが出る」とのこと……。

サウンド担当
初芝弘也



トライエースの音響開発部長。BGM、効果音、音声などのサウンドプログラム全般を担当する。収録したボイス数は1279個にも上るという。ボイスコレクションで半分以上集めれば、イイことが…。好きなキャラはいないが、オススメならアシュトンだとか。

プリレンダーマップ担当
金倉賢一



町やダンジョンなど、プリレンダーCGで描かれたマップ全般のグラフィックを担当。そのほか、ムービー制作にも携わっている。最終的に、マップ数は800枚以上に及んだそう。好きなキャラはボーマンで、「コミカルな動きがたまらない」とのこと。

カメラ：真下 裕（Studio WINDS）

INTERVIEW

ボス戦などの重要な局面では好きなキャラといた方がいい

――仲間の感情度はどのように変化するんですか？
五反田：感情度は、ＰＡとかのイベントと特定の戦闘で一緒にいるキャラの決められた数値分値が、変化するんですよ。だから、一緒に戦闘する時間は関係ないです。そのときだけいればいいんですよ。
山岸：つまり、中ボス戦などの重要な局面では好きなキャラと一緒にいた方がいいってことですね。
五反田：あと、"出版"で作った本を使うことでも変化します。でも本の場合は変化じゃないんですよ。一定の数値になるだけなので、それより多ければ下がるし、少なければ上がるという単純なものなんです。初芝：逆に、感情度が上がりすぎたキャラを下げるとか、任意に調整することができるんですよ。
――制作中にボツになったものってありますか？
初芝：とりあえず、町が１個消えてます。
金倉：エクスペルのラスガス山脈を越えたところの、砂漠の真ん中に町があったんですけどね。
五反田：そこはアシュトンの故郷だったんですよ。
山岸：あれがボツになっちゃったために、アシュトンだけがどこで生まれ育ったのかわからなくなっちゃったんですよね。だから「アシュトンはホームレス」説とか出ちゃうんですよ（笑）。
白川：戦闘背景でもありますよ。紋章研究所の背景は戦闘が発生しないことになってボツになったんです。結構力入れて描いた背景だったのに（笑）。
五反田：あと、著作権の関係で直したのもありましたね。
金倉：プリシスの家のマップで、ある商品を入口のところに置いたんですが、ダメって言われまして。
――容量の関係で削ったものは？
五反田：そんなことはないですよ。入らなかったらＣＤ－ＲＯＭ３枚にすればいいだけの話ですから。
――制作中のハプニングみたいな話はありますか？
五反田：細かいことはいろいろありますけど、大抵はゲーム作ってれば普通にあるようなものばかりですね。データが飛んだとか、グラフィックが消えたとかは、もう毎日のようにありましたよ。
――地震とかは大丈夫だったんですか？
山岸：ええ。でも、火災警報が鳴ったことはありましたね。日曜日だったんですけど、管理会社の通報で消防車が来ちゃって大変だったんですよ。



初芝：結局、消防車が10台くらい来てましたよね。
山岸：調べてみたら、ただの換気扇の故障（笑）。
五反田：その日、トライエースの社員しかいなかったので、事情聴取されたりして大変でした。
白川：僕はそのとき地下で死にかけてました（笑）。非常ドアとか閉まっちゃってて、ずっと出られなかったんですよ。
初芝：ゲームには関係ないけど。その消防車騒ぎが一番のハプニングだったんじゃないですか（笑）。
――では最後に、ユーザーの皆さんへのメッセージをお１人ずつお願いします。
五反田：アクセスの早さなど、ユーザーがストレスを感じずに遊べるゲームになったと思います。でも、決して満足していないので、ハガキでご意見をください。次のゲームの参考にします。



初芝：とりあえず、キャラ全員を１回は仲間にしてほしいと思います。ぜひ全員の声を聞いて下さい。
金倉：歩きにくいマップがあるので「皆さん、すみません」って感じです（笑）。３Ｄにも慣れたので、次に期待してください。
白川：僕もいまプレイしてるので、一緒に頑張りましょう。
山岸：最近だと珍しいくらい自分で工夫して遊ぶゲームなので、それぞれ楽しみ方を見つけてもらえればと思います。自分で遊び方を考えてみると、相当長く遊べるゲームなので、楽しんでください。

戦闘背景グラフィック担当
白川良威



「SO２nd」がデビュー作。戦闘フィールド全般のグラフィックを担当。トロッコが走ってきたり、岩が転がってくるなどの、戦闘フィールドの仕掛けのアイデアも手掛けている。男性ではボーマン、女性ではプリシスが好きなキャラらしい。

総合プロデュース担当
山岸功典



エニックスソフトウェア企画部係長。トライエースとエニックスの架け橋的な役割を担う。「開発費をせしめたり、機材を揃えたり、みんなからいじめられたりと、下働きみたいなもんです」とは本人の弁。好きなキャラの質問に、照れながらプリシスと答えていた。

開発者がこっそり教える『SO2nd』イイ話!!

今回のインタビューに参加して頂いた開発者皆さんから聞き出した、とっておきの情報をここに紹介！　ラスボスを倒すためのヒントから、ゲームに役立つお得情報まで、小粒ながら、使える技のオンパレード。ファン必見の内容だ！

その１ 属性を最大限に活用せよ

普通にプレイしているだけなら、あまり気にならないアイテムの属性。しかし、この属性が、中ボス戦、ひいてはラスボス戦をくぐり抜けるための"鍵"となるのだ。ゲーム序盤の入手アイテムでも、属性効果を生かせば、最強装備よりも強力な武器、もしくは防具となりうるぞ。



▲十賢者の攻撃も半減できる！　アイテムはむやみに売らないこと

その２ 戦闘で無敵になれる!!

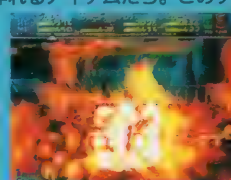
アイテムクリエーションで作成できる「ルナティックリング」（敵の攻撃を完全に防ぐ）と「ピヨノン」（ピヨりを防ぐ）を装備すれば、完全無敵になれるのだ。途中で壊れる可能性はあるが、何個も作っておけば問題ないだろう。
さらに「エターナルスフィア」があれば完璧！



▲「ルナティック…」はレナが、「ピヨ…」はクロードの細工で作れる。

その３ ラスボスの倒し方を伝授

とにかく強いと評判のラスボス「ガブリエル」。コイツを倒すときに役立つのは、アイテムクリエーションで作れるアイテムたち。このゲームの場合、アイテムの持つ追加効果がラスボスにも効く。○ブル○ーションなどを使って、それが発動してしまえば、あっけなく倒せるのだ。



▲出の早い呪紋や連続攻撃で、こちらがアイテムを使う隙を作れ。

その４ 豪華な声優陣紹介

戦闘中にキャラがしゃべりまくるのが特徴の１つでもある「SO２nd」。とくに本作は、キャラのセリフだけで、1000以上収録されているなど、その力の入れ具合も相当なものとなっている。ここでは、そんなキャラの声を担当した声優を紹介する。

キャラ名	声優
クロード	上田祐二
レナ	久川綾
ディアス	堀川亮
ボーマン	堀川亮
チサト	笠原留美
プリシス	住友優子
オペラ	永島由子
セリーヌ	甲斐田ゆき
レオン	甲斐田ゆき
ノエル	阪口大助
アシュトン	阪口大助
エルネスト	東地宏樹

Blaze&Blade Busters

マルチプレイ型RPGの第２弾『バスターズ』がついに発売!! 今回もキミの冒険をバッチリフォロー。

発売中 A·RPG	▶¥4,800 ▶T&Eソフト
	▶MC(3ブロック)、MT、4P対戦可

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

マルチプレイが楽しい「バスターズ」がついに発売！ 大幅に改善されたシステムやストーリーを重視したクエストなど、さらに魅力的な作品となっているぞ。今回は、発売直後ということで、冒険の基本をおさらいしつつ、クエスト内のイベント攻略やバトルロイヤルのキャラ別攻略法などをお届け！ そして、次回の攻略記事では「Ｂ＆Ｂ」恒例のアイテム＆モンスターのリストを大公開（予定）！ 期待して待っていよう。 （小岩）

知っておきたい情報満載 クエスト攻略からバトルロイヤルのコツまで キミの冒険を完全バックアップ!

マルチプレイが魅力のＲＰＧ「バスターズ」。２回目の攻略となる今回は、知って得するテクニックを伝授！ また、クエストのイベント攻略法やバトルロイヤルのコツなどもお届けするぞ。



  マンガ／祥人

知って得する4つのクエスト
ピックアップイベント攻略

ここでは、各クエストの中からピックアップした４つのイベントを徹底解析！　仕掛けの解除法や先に進むために必要な手順など流れに沿って詳しく紹介していくぞ。しっかりチェックしておこう。

汚された祭壇　材料を調合して精霊薬を作る

体力が徐々に奪われていく後半パート。ここを抜けるには、ダンジョン内に散らばっている「秘術の粉」、「アンブロシアの花」、「精霊の水」。以上３つのアイテムを集めて「精霊薬」を作らなければならない。材料はダンジョン内に落ちているか、宝箱の中に入っているぞ。なお、「精霊薬」を作る手順は冒険するごとにランダムで決定される。その手順はダンジョン内にある石碑にヒントが記されている。右にあるマップ中で★マークが記された場所に石碑があるので、さっそく行ってみよう。



「精霊薬」に必要な材料		
秘術の粉	アンブロシアの花	精霊の水

▲ダンジョン内にある石碑は全部で５ヵ所。すべての石碑を調べて精霊薬を作れ。

さまよえる幽霊船　魚を料理してＡＴアップ！

このダンジョンには調理場で料理を作るというイベントが用意されている。料理を作るには「ニンニク」、「塩とコショウ」、「食用ハーブ」、「白身魚」。以上４つのアイテムが必要となる。そして、下の表に記された手順のとおりに調理を行えば、おいしい料理のできあがり！　パーティ全員のＡＴが上がるのだ。ちなみに、調理場で「ニンニク」、その隣の部屋で「塩とコショウ」、「食用ハーブ」、「白身魚」が手に入るぞ。



◀白身魚だけは入手法が特別。部屋の中にいる魚を全部倒そう。



▼調理は慎重に行うこと。間違えるとダメージを受けてしまう。

調理の順番			
①うろこ、はら～	②塩、コショウを～	③腹の中にハーブ～	④中火で焼く

浮遊島　天使の歌声を奏でる

浮遊島の南にある部屋では、中央にある台座に触れると天使の歌声（音楽）が流れる。クリスタルを叩いて音を鳴らし、音楽を再現することができれば先に進むことができるぞ。４つのクリスタルは、それぞれ叩いたときの音が違う。右の写真にあるクリスタルを、右上の表のとおりの順番に叩いていけばＯＫだ。

演奏の順番					
②	④	①	③	④	②



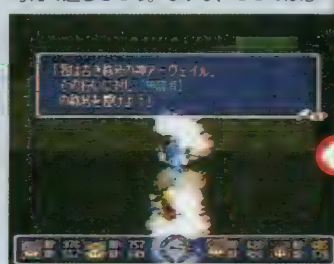
▲実は、ある旋律を奏でると、発生するレアイベントもある。いろいろ試してみよう！

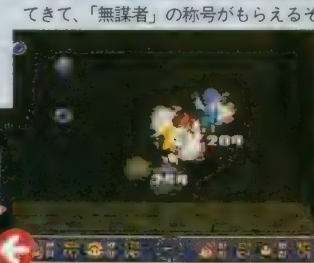


◀間違えたら台座に触って再チャレンジ。

さまよえる幽霊船　ダメージ床を越えて称号をGET

幽霊船の４階層にある正面の扉を大砲で破壊すれば、通路に入れる。入ってすぐ右にある部屋の奥に宝箱があるが、床にはダメージを受ける仕掛けがありフェアリーの補助魔法「レビテート」を使わないと、とても危険……と、普通ならこう考えて進むところ。しかし、ここでは思いきってダメージ床に飛び込み、宝箱のある部屋の奥まで移動しよう。すると、どこからともなく称号の神の声が聞こえてきて、「無謀者」の称号がもらえるぞ。





▲ダメージ床で受けるダメージの量は、キャラクターのレベルによって変わる。

◀「バスターズ」には、同じように隠された称号が他にも用意されているぞ。

敵を倒して称号を獲得しよう！

敵を倒した数でプレイヤーキャラに与えられる称号は、今作でも健在！　前作では「修羅」までが獲得できる称号の最高クラスだったが、なんと「バスターズ」では、さらに18の称号が加わった！　ここではその称号の一覧表を大公開する。なお、獲得した称号は、宿屋で確認できるぞ。また、これとは別にイベントで獲得できる称号もあるので、探してみよう。



	撃破数	称号名
1	0～9	まだまだ
2	10～19	かけだし
3	20～39	みならい
4	40～79	一人前
5	80～159	達人
6	160～319	百人斬り
7	320～639	強者
8	640～1,279	凄腕
9	1,280～2,559	千人斬り
10	2,560～5,119	修羅
11	5,120～10,239	英雄
12	10,240～20,479	生ける伝説
13	20,480～40,959	闘神
14	40,960～65,534	極めし者
15	65,535～99,999	覇王
16	100,000～199,999	天地無敗
17	200,000～299,999	剣聖
18	300,000～399,999	みんなのあこがれ
19	400,000～499,999	死の影をまとう者
20	500,000～599,999	全能なるもの
21	600,000～699,999	人間国宝
22	700,000～799,999	死神
23	800,000～899,999	天上天下唯我独尊
24	900,000～999,999	神秘なる魂
25	1,000,000～1,199,999	夢幻の冒険者
26	1,200,000～1,399,999	マスター
27	1,400,000～1,799,999	バスターズ
28	1,800,000	究極兵器



◀ダンジョン内には、キミの知らないことがいっぱいある。

困ったときに役立つ ワンポイント アドバイス集

道に迷ったり、謎が解けなくて先に進めないなんて経験はないかな？　ここでは、そんな人のために冒険の基本から応用まで、役立つ情報をいくつかピックアップして紹介していこう。

パーティ編成

臨機応変に組み合わせろ!

冒険ではパーティのバランスが重要。ダンジョンの内容や味方の戦力に応じて、攻撃や回復、サポートなど各分野に優れたキャラを参加させよう。また、1人プレイの場合ＣＯＭは魔法を使ってくれないので、ファイターやドワーフなどの直接攻撃をメインとするキャラを連れていこう。



▲パーティ編成は、クエストの内容などを考えて慎重に決めよう。

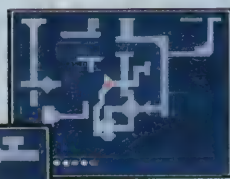


▶1人プレイでは、弓矢で援護してくれる、ハンターを連れていこう。

ミニマップの活用法

こまめに現在地を確認!

各ダンジョンでは、ただ闇雲に進むだけじゃ道に迷うのが関の山。ミニマップで各階層の構造を把握して、現在地や目的地へのルートをこまめに確認するクセをつけよう。また、便利なことにミニマップ上には最大8カ所までマーキングすることが可能なので、大いに活用してほしい。



▲現在地とマップを見比べながら効率よく目的地へと進もう。



◀回復ポイントやイベントが起こる重要な場所にはマーキングしておこう。

開かない扉の開け方

開かない扉は2タイプ!

扉には特定の条件を満たさないと開かないものが2種類あるぞ。1つは、エルフとシーフのみが開けられる扉。もう1つは、部屋の中に出現した敵をすべて倒すと開くタイプの扉だ。この2種類の扉の奥にある部屋には宝箱が落ちているケースが多いので、見逃す手はないぞ。



◀封印の扉はエルフ、鍵が掛かった扉はシーフで開ける。



◀部屋の中にいる敵を全滅させないと開かない扉も。

バトルの基本は「敵を知り、己を知る」こと! バトルロイヤルのススメ!

「Ｂ＆Ｂ」ファン期待の新要素"バトルロイヤルモード"の戦略を徹底研究！　ルール無用の壮絶な戦いを勝ち抜くためのコツを伝授するぞ。さらに、キャラに応じた基本戦法やオススメ武器なども紹介していくので、要チェック！　これを参考にして、友だちとの対戦に勝利しよう。

FIGHTER ファイター



盾を有効に使おう!

ファイターは盾を構えることで物理攻撃を無効化することが可能。相手の動きを見て、タイミングよく盾を使おう。うまく活用すればノーダメージで勝つこともできるぞ。「デュランダル」や「マルスブレード」など特殊効果のある武器を装備し、ノックバックで相手を穴に突き落とすなどの戦法が有効だ。



オススメ武器

ブラッドソード
AT+20、邪+10／特殊効果：敵に与えたダメージの1／8分（最大16）ＨＰ回復

デュランダル
AT+80／特殊効果：攻撃時に25%の確率でノックバック発動

アンスウェラー
AT+60、闇+20／特殊効果：ＭＰ15消費でAT+50

マルスブレード
AT+77、WRS+15、火：光：聖+15／特殊効果：ＨＰ1／4以下のときにインビニシブル発動

クリスタルセイバー
AT+77、WRS+40／特殊効果：攻撃時に25%の確率で相手のWDFに関係なくダメージを与える

PRIEST プリースト



戦闘能力の低さを魔法でカバー!

接近戦向けのキャラではないので、サポート系の魔法で攻撃力や防御力を上昇させてから攻撃に移ろう。また、持久戦を覚悟のうえでＭＰはできるだけ温存すること。本当に危険な場合のみ回復魔法を使うようにしよう。攻撃時にＭＰを吸収することができる「デビルメイス」は必需品。できるだけ手に入れておきたい。



オススメ武器

デビルメイス
AT+55、邪+24／特殊効果：敵に与えたダメージの1／8分（最大8）をＭＰとして吸収

ウィッシュハンマー
AT+65／特殊効果：ＨＰ1／4以下のときにAT+40

ガブリエル
AT+62、光：聖+20／特殊効果：魔法使用時にMAT、MSPが50%アップ

トールハンマー
AT+95／特殊効果：ジャイアント族に対してAT+40、ＭＰ8消費でAT+20

クリティカルメイス
AT+41、WSP+14／特殊効果：CRT+20、攻撃時に5%の確率で即死効果を与える

THIEF シーフ



持ち前の素早さで相手を翻弄すべし!

シーフ最大の利点はダッシュできること。素早い動きを生かしたヒット＆アウェイで少しずつダメージを与えていく戦法がもっとも理想的だ。相手がハンターや魔法使いなどの遠距離戦が得意なキャラには、「スローイングナイフ」がオススメ。武器に宿った魔法の力で対抗すれば遠距離戦でも互角以上に戦えるだろう。



オススメ武器

ブラッドダーク
AT+42／特殊効果：CRT+4、敵に与えたダメージの1／8ＨＰ回復、アンデット攻撃時ＨＰ減少

デスシックル
AT+20、邪+15／特殊効果:CRT+4、ＨＰ6消費でAT+60／攻撃時に8%の確率で即死効果を与える

ファブニール
AT+92、邪+20／特殊効果：CRT+4、攻撃時にＭＰ16消費して、8%の確率で石化の効果を与える

スローイングナイフ
AT+34／特殊効果：ＭＰ8消費でマジックミサイル発動

アサシンダガー
AT+57、闇：邪+15／特殊効果：クリティカル率+30、攻撃時に8%の確率で即死効果を与える

WIZARD ウィザード



多彩な魔法を使いこなせ!

なんといってもメインは攻撃魔法。威力を重視したものから状態を変化させるものなど、さまざまな魔法が使えるぞ。うまく使い分けて戦いの主導権を握ろう。ただ、使用魔法を切り替えるときには大きなスキが生じるので、できれば魔法コマンドをすべて覚えておきたいところ。対戦前にしっかり復習しておこう。



オススメ武器

メテオスタッフ
AT+40：MAT+8／特殊効果：メテオスマッシュ使用時MAT+40

エンシェントスタッフ
AT+82、POW+64、MAT+30、MDF+18、MSP：MRS+12／特殊効果：ＭＰ3消費でMAT+30

バハムート
AT+92、INT+40、POW+35、MIN：MSP：MRS+30：CON+25：STR：MAT：MDF+20、AGL+15、MDF：MRS+10：WSP+5：LUK+1／特殊効果：攻撃時にウェイブ発動

アポリオンスタッフ
AT+121、MAT+82、WDF：WSP：WRS-20、MSP：MRS-12：MDF-10、聖+25／特殊効果：なし

ソーサラスワンド
AT+1、WDF-35、WSP-30、WRS-20／特殊効果：魔法詠唱時間を1／4に短縮、ＭＰ消費1／2

便利なマップ移動法

効率よく先に進もう

このゲームでは、マルチプレイで２つの扉にキャラが別々に入った場合、最後にキャラが入った扉の先にパーティ全員が移動する法則がある。だから、高低差の大きい段差から仲間が落ちて戻れなくなったりしたら、落ちたキャラが先に扉に入り、最後にほかのキャラが目的の扉に入ってみよう。落ちたキャラが戻って一緒に移動できるようになるぞ。





▲段差から落ちて元の場所に戻れなくなったとき、落ちたキャラが先に扉に入る。



▲そのあと部屋に残ったキャラが目的の扉に入り、画面を切り替えれば……。

▶あら不思議!?　さっき落ちたキャラも一緒に移動してしまうのだ。

緊急事態の対処法

画面を切り替えて危機を脱出!

ＭＰが残り少なく、回復する方法もない……。そんなときはコレ。実は画面を連続して切り替えるとＭＰの回復速度が早くなるのだ。また、画面の切り替えて敵の魔法の効果を無効にすることもできるぞ。



▲倒れる寸前、プリーストのＭＰも尽きたなんて場合こそ……。

▼ＭＰが回復して魔法でＨＰも満タン。実に便利な技だ。



▼即死効果を持つデススペルの魔法を唱えられたときなども…。





▲瞬時に画面を切り替えれば魔法の効果が消えてしまうのだ。

対ボス戦での注意点

ボスの特徴を把握しよう!

各ダンジョンには必ずボスキャラが存在している。それぞれのボスは特殊攻撃や強力な魔法など、独自の攻撃法を駆使して襲いかかってくるぞ。また、弱点となる属性もあるので、それらの情報を正確に把握することが勝利への一番の近道だ。いち早くボスの特徴を見抜き、対処法を編み出せば意外と楽に勝つことができるはず。小さな動き１つで次の攻撃方法が読めるので、ときにはじっくり観察してみることも必要だ。



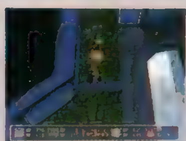
▲弱点をついた攻撃を繰り返せば速攻で倒せるぞ。



▶ディテクトアライメントなどで守護属性を調べよう。

攻撃のポイント

自キャラのリーチの長さや魔法などの攻撃範囲を把握することが大切。相手との間合いを計って正確に攻撃をヒットさせよう。



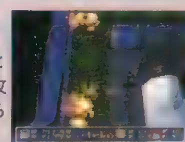
回避のポイント

ファイターの一撃やウィザードの禁呪などは脅威。これらを避けるのにわざと穴に落ちてダメージを軽減させるという方法もある。



フィールドのポイント

相手をノックバックで穴に落としたり、魔法で段差を無視して攻撃するなど、地形の使い道はいろいろ。状況に応じて活用しよう。



HUNTER ハンター

遠くから狙い撃て!



弓矢を使うため接近戦は禁物。相手から遠く離れた場所で戦おう。装備する武器は石化やマヒなどの効果を持つものがオススメ。うまく相手の動きを封じることができればこちらのもの。連続で矢を放ち、一気にケリをつけよう。多彩な効果を持つハーブの使いどころを考えて、戦いを有利に進めよう。



オススメ武器

ライトアロー
AT＋58、光＋14／特殊効果：ＭＰ10消費でマジックミサイル発動

アルテミス
AT＋86、光：地＋16、聖＋12／特殊効果：ＭＰ８消費でAT＋30

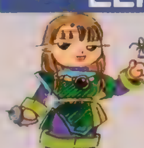
ラレイエアロー
AT＋92、POW＋20、邪＋22、闇＋18／特殊効果：攻撃時にＭＰ12消費して15%の確率で石化の効果を与える

パラライズアロー
AT＋48／特殊効果：攻撃時に16%の確率でマヒの効果を与える

エレメンタルガンナー
AT＋51、火：水：地：風＋4／特殊効果：攻撃時に10%の確率で４属性魔法の内どれかが発動

ELF エルフ

剣と魔法を使い分けろ!



接近戦が得意なうえに魔法まで使えるエルフはまさに万能キャラ。戦士系なら遠距離戦、魔法使い系なら接近戦と対戦相手によって戦法を変えていこう。補助系の魔法も使うことができるので、効率よく使えば戦いをかなり有利に展開できるぞ。もちろん、魔法は自動詠唱ではなくコマンド入力で行うこと。



オススメ武器

ポイズンレイピア
AT＋26、WSP＋16／特殊効果：攻撃時に10%の確率で毒の効果を与える

カオスレイピア
AT＋76、闇＋20／特殊効果：攻撃時に12.5%の確率で混乱の効果を与える

ガリアンソード
AT＋95／特殊効果：攻撃時に10%の確率でマヒの効果を与える

ディアボロスレイピア
AT＋4、闇＋14、邪＋35／特殊効果：倒した敵の総数の２%分（最大250）AT上昇

ソードオブナイトメア
AT＋47、STR＋3、MIN＋5、闇＋24／特殊効果：攻撃時に10%の確率で混乱の効果を与える

DWARF ドワーフ

一撃必殺に賭けろ!



とにかく攻撃力が高いので、一撃一撃を確実に当てていくことを心がけよう。ただ、動きが非常に鈍く、攻撃が当たりにくい。「イフリートスラシュ」や「アークフォース」などの特殊効果のある武器である程度カバーする必要があるぞ。あとは、相手の動きを先読みして待ち伏せるなど、いろいろな作戦を練っておこう。



オススメ武器

ポイズンアクス
AT＋52、地＋8／特殊攻撃：攻撃時に20%の確率で毒の効果を与える

ベルセルク
AT＋110、闇＋25／特殊効果：攻撃時に25%の確率でノックバック発動、ＨＰ１／２以下で使用すると狂人化

グルヴェイグ
AT＋146、地＋25／特殊効果：ＭＰ８消費で攻撃時に20%の確率で石化の効果を与える

アークフォース
AT＋38、STR＋4、CON＋2／特殊効果：ＭＰ８消費でスマッシュ発動、攻撃時に25%の確率でノックバック発動

イフリートスラッシュ
AT＋78、INT＋4、火＋２／特殊効果：攻撃時に火属性の魔法が発動

FAIRY フェアリー

状態変化の魔法が便利



フェアリーはスリープやチャームなど、相手の状態を変化させる補助魔法をいくつも使うことができる。これらの魔法を駆使すれば予想以上に楽な戦いとなるはずだ。また、ヘイストやインビニシブルなどの補助魔法も充実しているので、大いに活用しよう。唯一の攻撃魔法の禁呪は前もって覚えておこう。



オススメ武器

ヒールロッド
AT＋42、聖＋12／特殊効果：ＨＰ１／２以下の場合にＨＰ自動回復（弱）

ドレインロッド
AT＋40、邪＋18／特殊効果：与えたダメージの１／８分（最大８）をＭＰとして吸収

イシュタルロッド
AT+62、MAT+15、WFD:WSP+14、MFD+13、WRS+12、MSP+11、MRS+10／特殊効果:アンデット系の敵に対してAT+40

ラグナロク
AT＋34、光:闇:聖:邪＋20／特殊効果:レベル256以上の状態で攻撃時に２%の確率でフュージョン発動

フェロモンロッド
AT＋35、邪＋13／特殊効果：攻撃時に８%の確率でチャーム発動

ナムコアンソロジー2

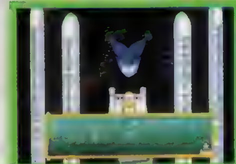
『ワルキューレ』は序盤のピラミッドまでを詳細攻略！
難度高のオリジナル版の解法の手引きも掲載したぞ！

発売中 ETC	▶¥5,800 ▶ナムコ
	▶MC(10ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ワルキューレ」のアレンジ版は、ＦＣ版をベースにしているけど、難しい謎解きはなくけっこうサクサク進むはず。詰まるとすれば一部のボス戦ぐらいで4～5時間で終わるでしょう。ＦＣ版については、今回紹介したフローチャートを参考にプレイしてみてください。さて、「キングオブキングス」の攻略では、特別にナムコ広報・吉積氏に一筆お願いしました。吉積氏作成による「カモと苦手表」は、攻略に役立つと思います。　（ワープしまくりボス）

「ワルキューレ」を中心に4タイトルを徹底攻略



FC版をベースに生まれ変わった新たなる冒険

ワルキューレの冒険 ～時の鍵伝説～（アレンジ）

『伝説』な『冒険』ならではの基本テクニックをマスターしよう!!

1 魔法選択時の「無敵」を利用

「伝説」からのテクニックである「魔法選択時の無敵」。このアレンジ版ではあまり使う場所はない（使い勝手もイマイチ）けど、とりあえず覚えておいて損はない。それに後半の某ボス戦では、まるで使ってくださいといわんばかりの状況が…。



◀ピラミッドのトゲトゲ地帯は、使用場所の一つ。

2 地形を利用して戦おう

ワラワラとひっきりなしに襲ってくる敵に対処するためには、地形を盾にして戦うといい。地形にワルキューレをひっかけると斜め方向に固定したまま攻撃もできるし、普通では倒しにくい敵も簡単に倒せるはずだ。



◀洞窟内の蛇には、この方法がベスト。
▶柱の影に隠れて攻撃しよう。

3 ズールの店で買い物するなら誘導弾!!

ズールの店では、パカパカといろいろな物を買わないように。実は、ある場所でワルキューレの特殊装備が買えるんだけど、これがかなり高価。それまではお金をためたほうが…。でも、後半の某ボス対策のため、誘導弾を買っておくとあとがラクだぞ。



◀いざというときのため、誘導弾は買っておこう。

4 武器と魔法を使いこなそう

通常は杖。貴重な爆弾や誘導弾はボス戦で使うようにしよう。魔法は「花の術」が重要。この魔法は絶対に取り逃すな。



▲武器を振れば、敵が投げる槍などを相殺できる。



▲魔法の素が入手できる場所では、ライフを回復しよう。

武器&魔法効果一覧

武器

名前	攻撃力	効果
御光の杖	1	初期装備で攻撃力は弱い
福音の杖	2	御光の杖の強化版
狩人のたましい	2	誘導弾
爆弾	6	爆風に攻撃力がある
風切りの石	1	自分のまわりに出る輪にも、攻撃力がある
三光石	1	3方向ショット
四光石	1	4方向ショット
くさびの魔石	2	ドリル状のショット

魔法

名前	消費	効果
竜巻	1	耐久力2以下を吹き飛ばし、それ以後は密着状態でダメージ
花	3	HPが4個回復する
雷	2	敵の攻撃を5回まで防ぐ
炎	3	火龍を出し、敵を攻撃させる
雪	半個	敵の動きを遅くする（効かない敵あり）
鏡	半個	自分の分身を出現させる
星	3	流星を降らし、ダメージを与える

※武器の攻撃力とボスの耐久力は完全に対応しています。例えば新月王（耐久力100）は、御光の杖（攻撃力1）の攻撃を100回当てると倒せるということです。

ワルキューレの冒険 ～時の鍵伝説～（オリジナル）
解法の手引き

「これが神の子か!?」と思ってしまうほど、最初のワルキューレは弱い。でも苦労してレベル5ぐらいになったら、行動開始。フローチャートを参考に、マーベルランドをゾウナの魔手から救い出そう。

はじまりの国中央付近にいるシーザス（青）を倒し、キーを手に入れる。
→ 船を手に入れ、かんむり岬のシーザス（青）を倒し、アファ大陸に行く。
→ サンドラの店でマントを手に入れ、アファ大陸中央のえんえん砂漠を渡る。（マントがないと、砂漠で体力が減ってしまう）
→ えんえん砂漠でブラックサンドラを倒し、良いサンドラを手に入れる。
→ えんえん砂漠北部のピラミッド入り口で、良いサンドラを使用して迷宮に入る。その中でパワーマント（できればパワー斧も）を手に入れる。
→ えんえん砂漠南部のピラミッド入り口で、良いサンドラを使用するか、はじまりの国の井戸から迷宮に入る。その中でパワーヘルメットを入手。
→ えんえん砂漠の東の山を斧で切り開き、マッコウを薬の術で助ける。
→

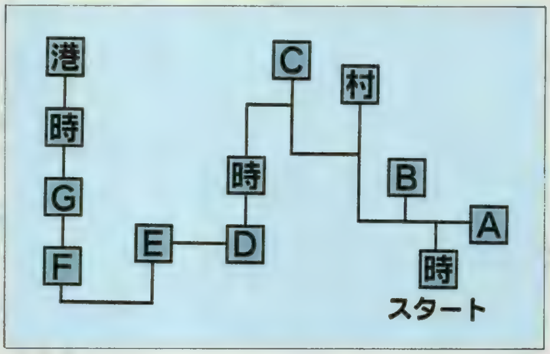
▼ ナムコアンソロジー2

打倒ゾウナ!ワルキューレの長い旅はここから始まる!!

はじまりの国

最初といっても油断は禁物!　ムリせず進め!!

スタート直後は敵もあまり強くないので、サクサク進むことができるが、エンリケ族の村から後半はそれまで以上に難易度が高くなる。というのも、耐久力2のブーメランタッタがワラワラと出てくるために、対処しきれずダメージを受けることが多いのだ。港に入ってからもキツイので、ライフを温存するためにもここはあまり相手にしないほうがいいだろう。



マジックの器を忘れるな



▶港にある宝箱には、マジックの器が入っている。ここは見落としやすいので忘れずに取ろう。

時	時の石碑	C	ゴブリン(緑)、(紫)
村	エンリケ族の村	D	ライフ回復薬
港	港の門	E	50 G
A	30G、ライフ回復	F	竜巻の術
B	100G、ライフ回復	G	50G、30 G

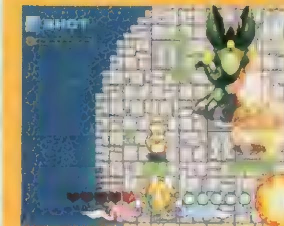
BOSS シーザス(緑)

耐久力	100

ボスのダメージ量が増すと、頭から発射される弾数が増えていく　発射されるときの音を聞いて回避していこう。



◀最初は至近距離から撃ち込め



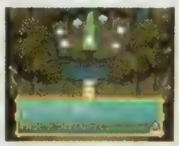
▲弾数が多くなったら、早めに大きく、回り込むように回避しよう。

アファ大陸

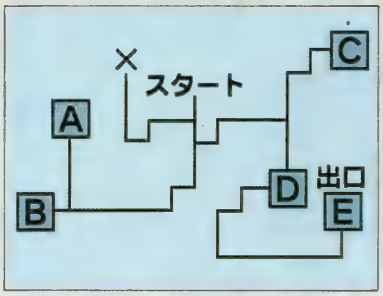
「花の術」は必ず入手しよう!!

根かじり虫の洞窟

この洞窟でやるべきことは、「花の術」を入手すること。この魔法を取りのがすと、あとが非常にツラくなるので必ず入手するようにしたい。



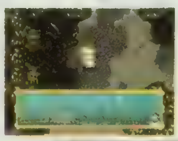
◀この魔法があるとなしでは大違い。



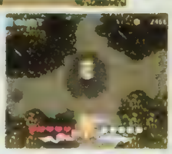
A	花の術	
B	狩人のたましい	
C	ライフの器	
D	三光石	
E	100 G	
	100 G	
	ライフ回復薬	
	マジック回復薬	

木霊の森

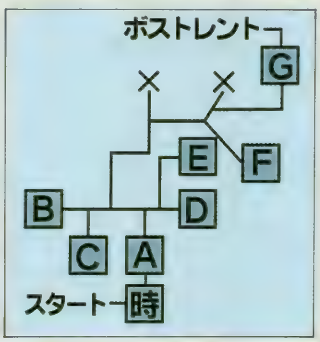
トレントやホノーリアンを倒すと、魔法の素を出すので、これを回収しつつ「花の術」でライフを回復していこう。途中の迷路も看板の表示通りに進もう。



◀進む順序はメモっておこう。



▶間違えても、下に戻って再度挑戦



時	時の碑石
A	サンドラ族のキャンプ
B	100 G
C	100 G
D	500 G
E	四光石
F	50 G
G	迷路

BOSS 1 ボストレント

耐久力	150

ダメージを受けても、トレントを倒して魔法の素を回収すれば「花の術」が使いほうだいなので死ぬことはないはず。次の新月王のためにライフを回復しておくといい。



◀じっくりと撃ち込めば、勝てる相手だ

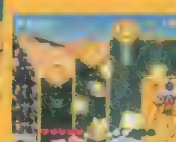
BOSS 2 新月王

耐久力	100

ノーダメージで倒す方法がある。左右どちらかの段に降りてビーム砲台を速攻で破壊し、そこから攻撃しよう。広がるリング状の攻撃のときは、しゃがめば当たらないのだ。



▲まずはビーム砲台を破壊しよう。



▼この攻撃のときは、しゃがめばOK。

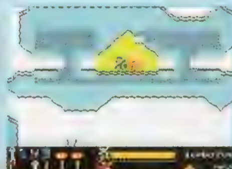
ナムコアンソロジー2



▲待つ位置は写真の場所　あまりにも有名な(というか忘れられない)謎ときのひとつ。

アファ大陸北東部の果ての森で、船を所持している状態で一昼夜待つと、虹の架け橋が発生し富の国に渡れる。

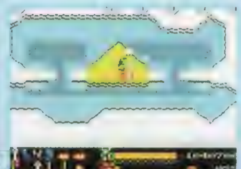
→



▲ここで敵が出現すると集中攻撃を受けるので注意が必要。素早くティアラを取ってワープしよう。

富の国北部から南下し、池の中央の宝箱からティアラを取る。

→



▲位置はティアラが入っている宝箱の上。ティアラを取ると宝箱が消え、目印がなくなるので注意

写真の位置で右を向き、©ボタンを押すと富の国最南端にワープするので、その波止場からゾウナの島にマッコウで向かう。

→

ゾウナの迷宮に入り、ゾウナを倒した時に出現する時の鍵を入手。

→

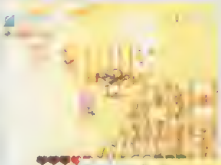
ゾウナの迷宮内にあるスーパーソードと、今までに入手した良いサンドラ、パワーマント、パワーヘルメットがある状態で、時の鍵を鍵穴に使用する。

※簡易マップ内の×印は、行き止まりを表しています

えんえん砂漠

敵の猛攻を抜け、前半最強の敵ブラックサンドラまでたどりつけ!

耐久力の高い敵が続々と登場するため、敵に囲まれるとライフを削られて瀕死の状態になりかねない。ここは敵を無視して突破し、ホノーリアンが出現する場所をライフ回復地点にしながら進んだほうがいいだろう。またブラックサンドラの直前に登場するドクサス(ハンマーを投げる奴)を利用してライフとマジックを全回復しておこう。



◀地形を盾にして、ある程度敵を倒したら突破していこう。



▶この敵のあとにブラックサンドラが登場。回復は忘れずに。

BOSS 1 シーザス

耐久力 150

はじまりの国の港で登場した奴より、やや弾数が多いぐらいでそれほど強くない。ただ、ここでダメージを受けると、あとがツライ。



◀弾の発射音がしたら、早めに回り込もう。

BOSS 2 ブラックサンドラ

耐久力 100

いかにダメージを受けないか、がカギとなる。まず左右どちらかを向いて杖を連射しておき、ブラックサンドラがワープしてワルキューレの目前に現れたら少し撃ち込んで回避。後ろに現れたら、すぐに回避しよう。また、ブラックサンドラが投げる三叉槍は盾ではね返すことができ、このときも攻撃のチャンスだ。ブラックサンドラのダメージが増すと、回転攻撃を仕掛けてくるが、回転の当たり判定がシビアなので、反射角を予測して大きくよけるようにしよう。



◀三叉槍を盾ではね返したら、速攻で連射しよう。確実にダメージを与えたい。



▲この回転攻撃は、意外によけにくい。壁に当たったあとの反射に気をつけよう。



◀横を向いて、杖を撃っておく。ブラックサンドラのワープ中は動かずに、近くに出現するのを待つのだ。

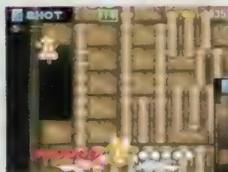


▶ブラックサンドラが目の前に現れたら、2、3発撃ち込んで回避する。欲を出すとダメージを受けるぞ。

ピラミッド

こまめにセーブして先へ進もう

ピラミッド内部はスイッチを作動させ、ドアを開けていかなければ先に進めない。進行ルートは一本道に近く、進める場所のスイッチを押していけばいい。セーブしながら進めば安心。



▲ダッシュジャンプ地帯は、助走距離を長くとらないと跳び越せないことがあるぞ。



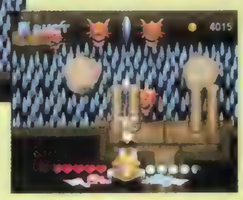
▼ライフ回復ポイントはここ。トゲトゲ地帯に挑む前には、必ず回復しておこう。

トゲトゲ地帯のカオック対策

ここは魔法選択時の無敵を使って、手前の部屋に通じる地点まで移動し、手前に向かってジャンプ。柱を盾にしてカオックを全滅させよう。



▶ここで撃っていれば安全にカオックを倒すことができる。移動石に戻るときは慎重にジャンプしよう。



◀移動石に飛び乗ったら、カオックが襲ってくる前に(なるべく早めに)無敵を使おう。

中ボス1 ロボ製造機

耐久力 70

製造機の正面から撃ち込むと、ロボディアンの格好の標的になるので危険。ここでは製造機の裏に回り込めば、安全に破壊することができる。ロボディアンは真横に来たときにだけ、相手にすればいいぞ。もう一方の製造機も、同じ要領で破壊してしまおう。



◀製造機の裏は、ほとんど安全地帯と化しているのだ。

中ボス2 石巨人(火竜なし)

耐久力 100

なるべく石巨人を端に誘導し、逆サイドに回り込んで攻撃しよう。火の輪が消えかかるときのスキマを抜けて回り込もう。



◀ジワジワと迫ってくるが、ギリギリまで引きつけて撃ち込め。

中ボス3 石巨人(火竜あり)

耐久力 100

石巨人の目の形を見れば攻撃パターンがわかるが、火の輪より火竜を使ってくることが多い。火竜は簡単によけられるのでラク。



◀カシャッと音がしたらよける準備。ダッシュを使わなくても十分。

BOSS 1 リジャック(幻体)

耐久力 70

石巨人を倒したら、いったん戻ってライフとマジックを全回復させ、セーブしておこう。このリジャック戦の前には福音の杖が入手できるが、最初の幻体時は武器で攻撃しにくいので炎の術を使ったほうがいい。火竜が幻体を攻撃している間は、よけに専念して次の本体戦に向けてムダなダメージを受けないようにしたい。炎の術を使うと、残りMPが2ポイントしか残らないので花の術は使えないことになるのだ。



◀幻体の周りを回る骸骨が集合したら突っ込んでくる。サクッとよけたい。

BOSS 2 リジャック(本体)

耐久力 150

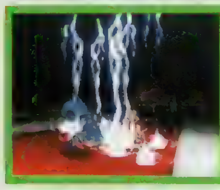
攻略の基本は、しばらく撃ち込んだらグルグル逃げ回ること。他のボス戦と同じパターンが多いけど、リジャック(本体)の攻略法もコレ。目から出るリング状の光に当たると、一定時間立てなくなる。ダッシュを使うまでもないが、確実によけよう。周囲の壁にひっかかることがあるので、その点は気をつけよう。



▶壁の近くには寄らないように回避していこう。



◀攻撃するときは、ボスの鼻先あたりを狙おう。



電撃の若造ライターには任せられん!! 俺がやる!!(吉積氏叫ぶ)

キングオブキングス（アレンジ）

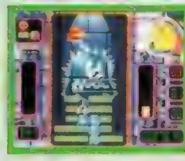
ナムコ広報 吉積氏

特別講座・カモと苦手の"俺様"攻略!!

俺様ほどの使い手になると、その戦い振りは神の如し。まずは最初のターンでグリフォンだ。その後、ハーピーの攻撃をエルフでかわしながら序盤はリザードマンの生産に精を出す。それからグリフォンをできるだけ増やしつつ、拠点維持用にジャイアント。金があまったらワイバーン。キング征伐用のナイトは戦況が決まったあとでも十分だ。

攻撃ユニット	カモ・ベスト3						苦手・ベスト3					
	AP	ユニット名	AP	ユニット名	AP	ユニット名	AP	ユニット名	AP	ユニット名	AP	ユニット名
キング	80	ファイター	60	ソーサラー	80	ナイト	80	S.ナイト	70	ナイト	60	ファイター
ファイター	70	ファイター	60	ゴブリン	50	ソーサラー	85	S.ナイト	80	ゴブリン	75	リザードマン
ゴブリン	90	エルフ	80	ファイター	65	ゴブリン	80	ハーピー	80	ガーゴイル	75	ファイター(槍)
ハーピー	80	ゴブリン	60	モンク	45	ハーピー	80	ワイバーン	70	メイジ	60	エルフ
エルフ	60	ハーピー	60	ファイター	40	ソーサラー	90	ゴブリン	90	ケルベロス	75	ファイター(斧)
リザードマン	75	ファイター	65	ゴブリン	60	エルフ	60	サーペント	60	S.ナイト	60	ジャイアント
ジャイアント	75	ファイター	70	ナイト	60	リザードマン	70	ゴーレム	65	ケルベロス	50	サーペント
グリフォン	70	ナイト	60	ハーピー	60	ゴブリン	60	メイジ	40	ソーサラー	40	エルフ
ナイト	75	ファイター	70	キング	60	ケルベロス	70	グリフォン	70	ジャイアント	70	S.ナイト
S.ナイト	85	ファイター	80	キング	70	ナイト	50	グリフォン	50	ジャイアント	50	サーペント
D.ナイト	95	ファイター	90	キング	80	ナイト	—	—	30	ジャイアント	30	バーバリアン
モンク	80	ソーサラー	70	スケルトン	60	ガーゴイル	70	サーペント	70	プリースト	60	S.ナイト
プリースト	90	ソーサラー	80	スケルトン	75	ガーゴイル	50	サーペント	50	プリースト	45	バーバリアン
ビショップ	100	ソーサラー	90	スケルトン	90	ガーゴイル	—	—	40	バーバリアン	30	サーペント
ゴーレム	80	ゴーレム	70	ジャイアント	50	ケルベロス	90	ガーゴイル	75	プリースト	65	バーバリアン
ソーサラー	70	ソーサラー	50	ゴーレム	50	ハーピー	90	プリースト	80	モンク	80	メイジ
メイジ	80	ソーサラー	70	ゴブリン	70	ハーピー	60	プリースト	50	モンク	50	バーバリアン
ウイザード	90	ソーサラー	90	ゴブリン	90	ハーピー	45	バーバリアン	40	プリースト	30	モンク
スケルトン	80	スケルトン	50	ファイター	35	ゴブリン	80	プリースト	80	ガーゴイル	80	スケルトン
サーペント	80	ファイター	70	モンク	70	ナイト	60	バーバリアン	45	ワイバーン	40	S.ナイト
ワイバーン	80	ハーピー	60	グリフォン	60	ファイター	70	バーバリアン	40	ワイバーン	40	S.ナイト
ドラゴン	95	ファイター	80	エルフ	75	ケルベロス	70	バーバリアン	50	ドラゴン	40	S.ナイト
コカトライス	60	ファイター	50	ゴブリン	50	モンク	50	サーペント	50	S.ナイト	50	コカトライス
ケルベロス	90	エルフ	80	バーバリアン	80	ファイター	70	ガーゴイル	65	サーペント	65	S.ナイト
バーバリアン	70	ドラゴン	70	ワイバーン	65	ゴーレム	80	ケルベロス	55	ナイト	45	ゴーレム
ガーゴイル	90	ゴーレム	80	スケルトン	80	ゴブリン	75	プリースト	60	メイジ	60	モンク

※上の表は各ユニットが攻撃すると有利なユニット(カモ)と、攻撃されると不利なユニット(苦手)をアタック表からピックアップしたものです。表は、あくまでも吉積氏の主観中心に作られています。



ウラワザで楽しさ2倍2ば〜い

パックアタック（アレンジ）

2つのウラワザを紹介するぞ!!

エディットモードに入るには…?

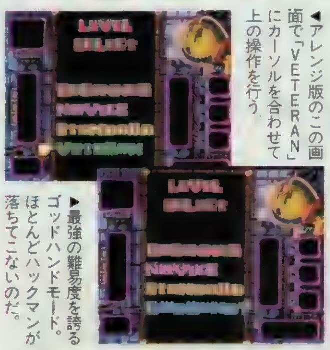
ホームページにある「エディットモード」に入るには、アレンジ版をスタートし、インタラプトメニューでホームページに戻って再びゲームを開始するという行程を10回繰り返すだけ。このモードは「ROAD TO GODHAND」のパズルを自分でエディットできるモードで、200面までエディットが可能だ。



◀ここに入れる条件は、すごーく簡単。データのセーブには、2ブロックが必要

ゴッドハンドモード出現

アレンジ版のレベルセレクト画面で、「VETERAN」にカーソルを合わせ、✚キーの右を押しながら◎ボタンを押すと、最強のモードが出現する。



◀アレンジ版のこの画面で「VETERAN」にカーソルを合わせて上の操作を行う。

▶最強の難易度を誇るゴッドハンドモード。ほとんどパックマンが落ちてこないのだ。



ギャルギャルギャルギャル!

ナムコクラシックII（アレンジ）

プレイヤーキャラは誰が有利?

きざんでいく堅実なスコアメイクを目指すなら、バランスタイプやテクニックタイプを選ぼう。でも、パワータイプの場合、パー4で1オンできるホールがあり、イーグルが狙えるホールも多い。一気にスコアを縮められるという点で、パワータイプを使いこなせたほうがいいかも。

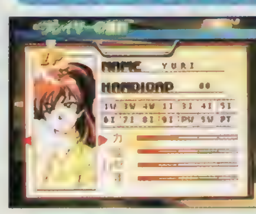
パラメータ		
	力	打球の飛距離に影響。ホールによっては、パワーがあるほうが有利。
	技	ボールを打つ角度を細かく決められる。パワータイプは低めに設定。
	キャリア	自分の位置からカーソルまでの距離。あまり気にしなくていいパラメータ?
	運	ボールがライにもぐりにくい。ラフやバンカーからのアプローチは有利。

パワータイプ



◀ギャルの中ではもっともパワーがある。ロングホールはイーグル狙いでいこう

テクニックタイプ



◀狙いたい方向に打てる堅実派。使い勝手はいいが、飛距離が物足りない

センチメンタルジャーニー

今回は、プレイに役立つ情報を大公開。さらに、気になる『センチJ』大会の予想クイズ当選者も発表!

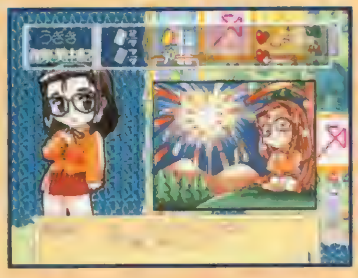
発売中 TBL ▶¥6,800 ▶バンプレスト ▶MC(1ブロック)、MT、4P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このテのゲームはやっぱり多人数プレイが楽しいので、そっちに目が行きがち。しかしこのゲームには1P用にしかないイベントがあるのだ。旅行中ヒロインとの好感度が500以上になったときに起こるイベントがそれ。当然このほかにも、いろいろあるので試してみよう。また、クリアしたあと、データをセーブして「オマケ」を選択すると3種類のミニゲームが遊べたり、ゲーム中で使用されたグラフィックを見られたりするのだ。(うきうき)

ライバルに負けないための恋愛術指南を大公開!!

このゲームは、3人のライバルたちとの恋愛バトルである。そのため、うかうかしているとお目当てのヒロインを取られてしまい、泣きを見る……なんてことにもなってしまう。ここでは、そんな悲しい思いをしないためにも、ライバルたちを蹴落とし、愛しのヒロインのハートを射止めるテクニックをいろいろと伝授していこう。



◀お気に入りのヒロインと仲良くなるには、ルールを知っている程度じゃ×。今回の記事を参考に、さまざまなテクニックを使おう。

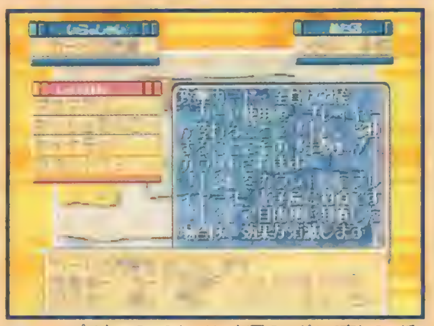


▶プレイヤーキャラは4人。足りない場合はCOMが操作する。この設定はゲーム中でも変更可能。

より良いアイテムの使い方

ゲームに登場する全アイテムカードの効果を表にまとめてみた。ライバルに差をつけるためにも、ぜひ参考にしてほしい。

ゲームを有利に進めることができるアイテムカード。その数は全部で40種類もあり、どれも役に立つものばかり。ゲームをプレイするうえで、同じものをいくつも持つより、さまざまな種類のカードを持っているほうが状況に応じて使い分けられるので得策だ。特にオススメなカードは、お好みのヒロインを確実に誘うことができる「せつなさのカード」と「ふたりでお茶を」の2枚。また、持っているだけで花子から身を守ることのできる「お守り」は、カードショップで見かけたら必ず入手しよう。花子に捕まると、せっかく上げた好感度はもちろん、アイテムやコインまで奪われかねないぞ。ちなみに、カードの入手方法はカードショップのほかに、イベントマスやカードマスに止まったり、旅行プランを達成することによっても、もらうことができるぞ。



▲ショップで売っているものは、毎回ランダムで変わる。近くを通ったらマメに行くようにしよう。

アイテムカード一覧表

	アイテム名	効果
攻撃カード	てっけん1	単独で旅行中のほかのプレイヤー1人を指定してどこかの都市へ飛ばす
	てっけん2	ヒロインと旅行中のほかのプレイヤー1組を指定してどこかの都市へ飛ばす
	てっけん3	ほかのプレイヤーと旅行中のヒロイン1人を指定してどこかの都市へ飛ばす
	場所チェンジ	ヒロインと旅行中のほかのプレイヤー1組を指定して場所を入れ替える
	わがまま	ほかのプレイヤー1人を指定して目的地の1つをどこかの都市に変化させる
	決闘	ほかのプレイヤー1人を指定してミニゲーム「バトルロイヤル」を挑む
	いただきます	ほかのプレイヤー1人を指定して持っているカード1枚を選んで奪える
	ポイ	ほかのプレイヤー1人を指定して持っているカードをランダムで1枚捨てさせる
	売ります	自分が持っている不要なカード1枚をほかのプレイヤーにメダル3枚で売りつける
	買います	ほかのプレイヤーが持っているカード1枚を指定してメダル1枚で買い取る
	カウント13	使用後、ターンごとに各プレイヤーが移動した歩数+1がカウントされ「13」をカウントしたプレイヤーは花子島へ飛ばされる
防御カード	ガード	持っているだけでカードによる攻撃を防ぐことができる
	みがわり	持っているだけでカードによる攻撃をほかのプレイヤー誰かに押しつける
	お守り	持っているだけで花子に捕まっても花子島へ飛ばされずにすむ
	ホワイトドラゴン	持っているだけであらゆる攻撃を防ぐことができる
その他のカード	ダッシュでGO	移動サイコロが2個に増える
	タクシーでGO	移動サイコロが3個に増える
	ロケットでGO	指定した都市へジャンプできる。ただし成功率は1/3
	目的地ロック	プランカードに使用すると、イベントやカードによる目的地変更が無効になる
	ふたりでお茶を	フリーのヒロインのいる都市へ移動する
	テレホンカード	旅行を成功させたヒロイン1人を指定して好感度を上げる
	ぴっち	旅行を成功させたヒロイン1人を指定してヒロイン技を使ってもらう。ただし成功率は2/3
	けーたい	旅行を成功させたヒロイン1人を指定してヒロイン技を使ってもらう。成功率は100%
	せつなさのカード	フリーのヒロイン1人を指定して自分のいる場所へ呼ぶ。旅行に誘うと必ず成功する
	目的地変更	未到達の目的地の1つを指定するとどこかの都市に変更される
	ハプニング	使うと全体イベントが発生。イベント内容はランダムで決定
	ノーガード	一定ターン数防御カードが使えなくなるが、通常より多くの好感度が得られる
	うわさの男	一定ターン数ほかのプレイヤーの好感度の変化が自分にも影響する
	ガーネット	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。安達妙子に、より効果的
	アメジスト	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。保坂美由紀に、より効果的
	アクアマリン	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。杉原真奈美に、より効果的
	ダイヤモンド	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。森井夏穂に、より効果的
	エメラルド	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。沢渡ほのかに、より効果的
	パール	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。星野明日香に、より効果的
	ルビー	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。永倉えみるに、より効果的
	ペリドット	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。山本るりかに、より効果的
	サファイア	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。綾崎若菜に、より効果的
	オパール	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。遠藤晶に、より効果的
	トパーズ	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。松岡千恵に、より効果的
	ターコイズ	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。七瀬優に、より効果的

※表内に書かれた「どこかの都市」はランダムで選ばれます。また、どのアイテムカードも使用回数は1回限りです。

カードは組み合わせが重要

1枚ずつ使うアイテムカードだが、違うアイテムカードを連続して使用し、その効果を組み合わせて使うことも可能。たとえば「カウント13」は「みがわり」と併せて使うことで、確実に自分以外のプレイヤーを花子島へ行かせることができるのだ。また、「ノーガード」と「うわさの男」を組み合わせると、より多くの好感度が手に入るぞ。また、ちょっと条件は難しいがプランカードやヒロイン技とも組み合わせることができる。アイテムカードをうまく使いこなすことが、勝利への近道なのだ。



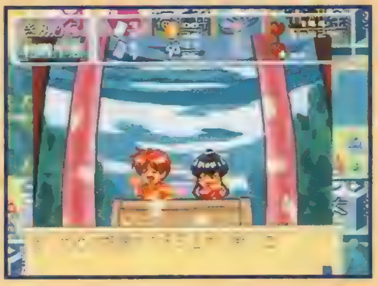
プレイに役立つお得情報

ちょっとしたテクニックと、知ってるとゲームを有利に進められる「旅行プラン」の秘密について詳しく紹介しよう。

ワンポイントテクニック2連発!

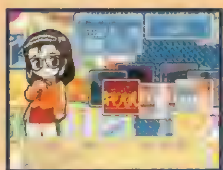
メダルの有効な使い方

中盤以降になると簡単に貯まってしまうメダル。移動などで消費するのもいいが、神社でお賽銭として使うのがオススメ。ここで30枚全部をお賽銭にすると、全ヒロインとの好感度がそれぞれ100ぐらいずつ上がり、合計で1200もの好感度を得られることも……。好感度が上がらなくても、必ずいいことが起こるので、ある程度貯まったら神社で使おう。

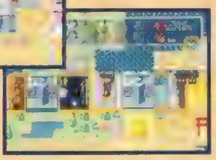


▼好感度が一気にアップ これで一発逆転の可能性も。

相合い傘を書こう



◀とにかく序盤は、質より量が大事。とにかく書こう。



▶石碑に書いて旅行が終わると、伝説の相合い傘になるぞ。

ヒロインとの好感度を消費して書く相合い傘。ただ闇雲に書いていたのでは、アッという間に好感度がなくなってしまう。多くの好感度を必要とする「石碑」に相合い傘を書く場合は、九州と本州をつなぐルートやフェリー乗り場の近くなど、ほかのプレイヤーが必ず通りそうな地点で書くほうが効果的だぞ。それ以外の場合では電柱や壁に書き、好感度を温存しておこう。

ヒロインを確実に旅行に誘おう

愛しのヒロインを旅行に誘う「旅行プラン」。その数は全部で32種類と豊富にあるけど、確実に誘えるものは、各ヒロイン1種類ずつしかないのだ。下にそのプランをまとめたので、参考にしてほしい(『センチ』ファンならプランのタイトルを見ただけでわかる?)。ちなみに「東北の旅」や「九州の旅」といった比較的簡単にクリアできるノーマルプランよりも、「カード発見の旅」や「ワープ旅行」といった目的地が限定されてなく、そしてターン数が多く必要なレアプランと呼ばれるもののほうが、OKをもらいやすい。ただし、そのヒロインがほかのプレイヤーにかなり好意を持っていると、誘いづらいから注意しよう。



▲ノーマルプランは、目的の地域が限られているので、短時間でプランを達成しやすいのが魅力。



◀レアプランは目的地に着くとアイテムやメダル、好感度が多くもらえるなど嬉しい要素があるのでオススメ。

必ずOKする旅行プラン

ヒロイン	旅行プラン
沢渡ほのか	馬を見る旅
安達妙子	世話焼きプラン
永倉えみる	未知と遭遇ツアー
保坂美由紀	いいひとプラン
星野明日香	チェックツアー
山本るりか	おっかけツアー
綾崎若菜	わびさびプラン
森井夏穂	お好み焼き行商
杉原真奈美	鳥を見る旅
七瀬優	ぶらり旅
松岡千恵	ライブツアー
遠藤晶	おまかせプラン

「センチJ」声優対抗大会 優勝者予想クイズ当選者発表



▲業界初(?)の声優ゲーム大会。予想クイズにたくさんの応募ありがとう。

3カ月間にわたって行われたこの企画、ついに当選者の発表となりました。応募総数は約9000通。たくさんの応募、本当にありがとうございます。しかし、決勝戦に残った4名と優勝者を当てた人は、なんと0名でした。トホホ。で、決勝に残った人を3名以上当てた人の中から総勢30名の幸運なる読者に、いろんな『センチ』グッズをプレゼントしよう!

大会結果

「センチJ」でヒロインの声を担当した、12人の声優さんたちによるゲーム大会。まずは4人ずつ3リーグに分かれ予選が行われた。その予選でトップだった岡本さん、前田さん、米本さんと、各リーグ2位の中からジャンケンで勝った今野さんの4人で決勝戦がスタート。結果、星野明日香役の岡本さんがみごと優勝!

優勝	岡本麻見さん
準優勝	前田愛さん
3位	今野宏美さん
4位	米本千珠さん



◀写真左から、今野さん、前田さん、岡本さん、米本さん

『センチ』グッズセット当選者

「センチ」のプライズ商品を始め、あらゆるグッズを1つにまとめたファン垂涎の1品。かなりうらやましい?

当選者
▽
[illegible]
水谷富久美さん





声優さんサイン&メッセージ付きオリジナルテレカ当選者

●宮城県:大学　曜さん
●栃木県:田口友祐さん
●埼玉県:佐野玲子さん
●埼玉県:田村友紀さん
●東京都:神原和美さん
●東京都:新津明子さん
●静岡県:河野哲也さん
●福井県:松山祐士さん
●大阪府:青木　毅さん
●三重県:北村雅之さん
●福岡県:金子　烈さん
●佐賀県:田原浩行さん

その他のオリジナルグッズ当選者

【声優さんオリジナルグッズの当選者】
●埼玉県:平山隆雄さん ●千葉県:斉藤誉泰さん ●神奈川県:鈴木宣幸さん
●神奈川県:園部一洋さん ●新潟県:韮沢力也さん ●石川県:黒崎貴志さん
●愛知県:富村元気さん ●岐阜県:佐久間良介さん ●大阪府:高田真二さん
●香川県:石田和成さん ●広島県:川崎大輔さん ●広島県:出木田隆さん

【声優さん全員のサイン入りポスターの当選者】
●埼玉県:前田享之さん ●東京都:田所　元さん ●千葉県:坂田祐次さん
●山梨県:山口隆一さん ●佐賀県:青木嘉寛さん

アドヴァンストV.G.2

期待の対戦格闘『A.V.G.2』。発売直後の今回は、基本システムとCOM戦を中心に攻略だ。

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶テイジイエル ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

というわけで、対戦格闘好きライターの間で盛り上がっている「A.V.G.2」攻略編。無類の格闘ゲーム好き（好きなだけという噂も）な僕が久々にハマった良作ゲーム。正直いって誌面の都合で、オススメ連続技や隠し要素など、書き足りないことが山ほどあるんですが……。前作とは比べ物にならないパワーアップをしてますんで、ちょっとでも気になった人は、ぜひプレイしてみて下さいませ。特に多段連続技が大好きな人は、きっと満足できるかと…。（袋）

VG大会に勝ち残るテクニックを伝授!!

PSの対戦格闘として、たぐいまれなる完成度をみせる、この『A.V.G.2』。体力ゲージとは別に、パワーゲージ（技を出すなどで増加、3段階までストック可能）を設け、たことで対戦格闘としての、奥の深さがさらに増したのだ。その攻略となる今回は、ゲームを楽しくプレイするために覚えておきたい基本的なシステムや、キャラクターごとのワンポイント、さらにストーリーモードまでも攻略するぞ！しっかり覚えて対戦に役立てよう。

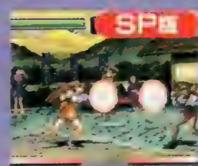
SYSTEM 独自のシステムを覚えよう

ここでは『A.V.G.2』の代表的なシステムを解説していこう。実戦ではどれも、重要なテクニックだぞ。

必殺技のパワーアップ

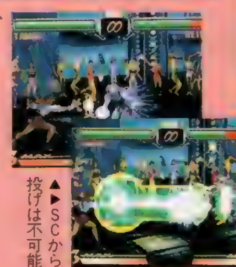
必殺技の一部は、コマンド最後のPまたはKを大小同時押し（大P＋小Pなど）や、コマンドの一部を重複入力（↓→×２＋Pなど）して、パワーアップしたスペシャル版（以下ＳＰ）が使用可能になる。





必殺技キャンセル必殺技

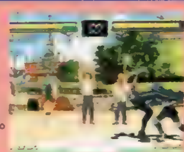
キャンセル必殺技は、対戦格闘ではもはやお約束だが、本作では必殺技をキャンセルして必殺技を出す、スーパーキャンセル（以下ＳＣ）も可能。また、一部の通常投げも、ＳＣやＳＰ必殺技からのキャンセルができるので覚えておこう。



▲▶ＳＣから投げは不可能

カウンターアタック

ガード直後に「←↓＋ＰまたはＫ」でガード状態からの反撃が可能。反撃の技はキャラによって違うので注意。（表は珠緒の場合。）



◀ゲージを１／２消費。入力はシビアだ。

ガード直後に←↓＋ボタン		
	■ 遠距離大P	▲ 弱気吼弾
	× 大K	● 弱蒼龍撃

その他マニュアルにないテクニック

【ダウン回避】

ダウンする瞬間に「↓↓」と入力すれば、通常より早く起き上がれる。ただし、入力直後から喰らい判定が発生するぞ。

【スーパージャンプ】

ジャンプ時に、✚キーの下を一瞬入れてからジャンプすれば、キャラに残像が付き、垂直なら上に1.5倍、斜めなら横に２倍のジャンプをすることが可能だ。

【通常技によるコンボ】

通常技を特定の順番で出すことで、連続技になることもある。順番の見分け方は、相手に当たらない距離で技を出しても硬直せず連続して技が出るかで判断しよう。

CHARACTER 6キャラのコマンド＆ワンポイント攻略

今回は、新キャラ３人を含めた６人のキャラクターのコマンド表と基本的な使い方の紹介をしていこう。なお、表中で技名の前に「ＳＰ」が付いているものはスペシャル版が可能（１ゲージ消費）、〝必〟が付いているものは必殺技（２ゲージ消費）、〝投〟が付いている技は、投げ技を表しているぞ。

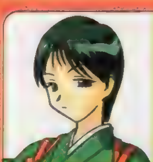
安定度はイマイチ…かも？

攻守一通りの技がそろった、スタンダードタイプ。小柄な身体のために、基本的にリーチが短い。飛び道具の気吼弾は、画面端までは飛ばないが撃ったあとのスキは少なめ。対空技の蒼龍撃は弱でも強でも、着地のスキは大きいので、思い切って強をメインにしよう。対空技としては使いにくいので、どうしても落としたいときは、ＳＰ版の方がいい。強空旋脚は、足払いをスカして攻撃ができるうえ、立ち大Ｋがギリギリ当たる距離からも連続攻撃の判定になる。

SP気吼弾	↓→＋P
SP蒼龍撃	→↓↘＋P
SP空旋脚	↓←＋K
(投)ポコポコ乱れ打ち	→↓←＋大P
(必)ライトニングクラッシュ	→←↓→＋P



Tamao Mitsurugi 御剣珠緒



霧島恭子 Kyouko Kirishima

投げも打撃もかなり強いぞ

足技のリーチが長く、中間距離でも間合いを制することができる。対空技は、山茶花かしゃがみ大Ｐ。山茶花はSP版でないとジャンプ攻撃につぶされやすいので、大Ｐがおすすめ。石楠花は当て身投げで、弱はジャンプ攻撃、強は飛び道具と下段以外の地上技（必殺技含む）を取ることができる。ＳＣも可能だ。連続技は少ないが単発の威力が大きいのが魅力。

SP女郎花（おみなえし）	↓→＋P
男郎花（おとこえし）	女郎花後にP
石楠花（しゃくなげ）	←↓↙＋P
(投)SP山茶花（さざんか）	→↓↘＋K
(投)沈丁花（じんちょうげ）	←↓→＋K （相手近く）
(投)(必)鳳仙花(ほうせんか)	→←↓→＋K （相手近く）

多段ヒットならこの人！

通常技のリーチは長いが、出が遅くモーションも少し変なので使いにくい。ただ、必殺技の性能はよく、穿は対空技として頼れるし、ＳＰ版の剟や掠は小技からもつながる。サキは、小→大とつながる通常技が少ないため、連続技に最適。また、必殺技の影は、出がかりの無敵時間が長めなので、足払い飛び道具を抜けつつヒットさせることも可能。

SP剟（テツ）	↓←＋P
SP蝕（ショク）	→↓↘＋K
SP掠（リョウ）	↓←＋K
穿（セン）	→↓↘＋P
(投)SP煉（レン）	→←↓→＋P （相手近く）
(必)焔（ホムラ）	↓→↓→＋P （空中可）
(必)影（ミヅチ）	→↓←↓→＋K



Saki Shinjyo 新条サキ

※文中のコマンドはすべて、キャラが右向きのときのものです。また、Ｐはパンチ、Ｋはキックを表します。

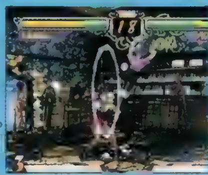
STORY MODE

珠緒でストーリーモードをクリアしよう!

珠緒を使ってCOMと戦うストーリーモード。ここでは各キャラと戦うためのワンポイント攻略と、基本的な連続技を紹介していくぞ。

STAGE 1 かおり

最初の敵だけあって、楽勝。連続技のマトになってくれる。ただ、空対空ではかおりが優位なので、相手のジャンプ攻撃は地上で落とそう。


▲技にスキが少ないので、ガードに徹するのも吉。

STAGE 2 綾子

独特の動きに惑わされるな!

綾子も跳び込みを返してこないので、ジャンプ攻撃からの連続技で簡単に倒せる。また、マッハスピンは、空中ガードすることもできるぞ。


▲トルネードアタックも立ちガード可能。覚えておこう。

STAGE 3 真奈美

なんと必殺技が使えない!?

ストーリー上の演出として、一切の必殺技が封じられている（真奈美は使う）。跳び込み➡しゃがみ大Kなどで転ばせていこう。


▲実は、ポコポコ乱れ打ちは使うことができるのだ。

STAGE 4 聡美

下手な跳び込みは火焔斬で落とされるので、真空唐竹割りを待って、着地のスキを攻撃しよう。また、立ち小K➡獄炎踵の連係には注意！


▲唐竹割りの下をくぐって、後ろから攻撃するのがいい。

STAGE 5 恭子

リーチに差があるうえに、攻撃力が大きいのでうかつに近付かないこと。画面端に追い込んだら、気吼弾の連発で倒すこともできるぞ。


▲跳び込みに反応してくることが多いので、注意しよう。

STAGE 6 潤

かなりの強敵! 慎重に戦おう

跳び込みにアースシェイカーの連発と暴れまくる潤。慌てずにガード➡蒼龍撃などで返そう。また、この試合は1本先取なので慎重にいこう。


▲絶妙のタイミングの避け➡久保田バスターがコワい。

STAGE 7 えりりん

潤と比べると楽勝…かも?

えりりんはあまり動いてこないうえに、飛び道具に弱いので気吼弾で楽勝。潤と違って跳び込んでくることも少ないので、簡単に倒せる。


▲出の早いえりりんファイアーには気をつけたい。

STAGE 8 レイミ

ダッシュや跳び込み攻撃によるアクティブな攻めとタメなしのハリケーン・ローズが強い。ローズ・スティンガーをガード後に、反撃だ。


▲下手な攻撃はリーチ負け。跳び込みも落とされるぞ。

STAGE 9 優香

地上技に対してはガードが甘いので、気吼弾や立ち大Kなどリーチのある技を当てていこう。


◀跳び込みは蒼龍撃のマト。ガードも固いし、イヤな相手だ。

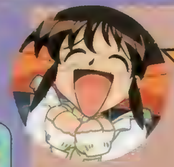
STAGE 10 サキ

連続技に注意しよう

ジャンプ攻撃以外は、すべてしゃがみガードできるので、しっかりとガードして反撃しよう。


◀キャンセルによる連続技も使ってくるので要注意。

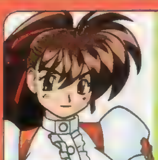
コレだけは覚えたいっ! 珠緒chanの実戦的連続技



楽勝 ラクショー

- ●ジャンプ小K➡ジャンプ大K➡立ち小P➡立ち小K➡立ち大K➡空旋脚
- ●しゃがみ弱P×2➡しゃがみ大P➡鬼吼弾（➡各種SCなど）
- ●しゃがみ小P×2➡しゃがみ大K
- ●ダウン中の相手に、しゃがみ大K➡鬼吼弾（➡各種SCなど）

武内優香 Yuka Takeuchi



使いやすさはNo.1!?

飛び道具、対空技、突進技がそろった、そつのないキャラ。パワーアップ版珠緒と考えてもいい。ゲージがあるならば、気吼弾からの連続技「気吼弾➡SP気吼弾➡究極気吼弾」がお手軽で、体力ゲージを1本奪えるのがいい。蒼龍撃は、珠緒同様それほど強くはないが、SP版なら威力・判定ともに使える。ジャンプ攻撃も、全キャラ中唯一、空中4段「弱P➡弱K➡強P➡強K」が可能。使いこなせば強いぞ。

SP気吼弾	⬇➡＋P
SP蒼龍撃	➡⬇↘＋P
SP韋駄天足	⬇⬅＋K
(必)鬼龍韋駄天撃	➡⬅⬇➡＋K
(必)奥義究極気吼弾	➡⬅⬇➡＋P

レイミ・謝華 Reimi Jyahana

リーチの長さで圧倒せよ

レイミも、一通り技がすべてそろった優等生。ただ、いわゆるコマンド技とタメ技が混在しているため、使いこなすには慣れが必要。飛び道具のバーニン・ローズは、判定も大きく、出してすぐに動けるので盾にしながらダッシュや、跳び込みを仕掛けるのが有効。ハリケーン・ローズは、出がかりは弱いので、引き付けず早めに出すように。タメ時間も短く、地上でしゃがみ小P×2の間にタメられる。注意すべきは、ローズ・スティンガー。相手が倒れないうえに、めり込むと反撃を喰らうこと確実。

SPバーニン・ローズ	⬇➡＋P
SPローズ・スティンガー	⬅タメ➡＋K
SPハリケーン・ローズ	⬇タメ⬆＋K
(必)グリフォン・ネイル	➡⬅⬇➡＋K



楠 真奈美 Manami Kusunoki



暴れているほうが強い!?

とにかくリーチが短い。困ったときは、ごろごろあたっくや、ダッシュ（飛び道具の下をくぐれる）で接近。インファイトを心がけよう。対空技らしい対空技もないので、相手に攻められっぱなしにならないように攻めまくるのがイイ。通常投げの威力も高く、ごろごろあたっくにもつなげられるぞ。

ねころけっとぱんち	⬇➡＋P
SPごろごろあたっく	⬅タメ➡＋P
グランドごろごろあたっく	⬅タメ➡＋K
ばんざいあたっく	⬅タメ➡＋K同時押し
(投)ねこちょっとらんぷ	➡⬇＋大K（相手近く）
(必)ごっついねころけっとぱんち	➡⬅⬇➡＋P
(必)うるとらごろごろあたっく	⬅タメ➡＋大PK同時押し

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

監督業もいいけれど、やっぱり気になるのは女の子。
そんなキミに贈る、恋愛イベント攻略マニュアル！

発売中 育成SLG	▶¥5,800(CD3枚組) ▶エクシング・エンタテイメント ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

イベントの続きが気になって、ついつい練習をサボって平日に女の子たちに会いに行ってたら……やっぱり、チームはボロボロ 夏の大会は初戦敗退だし、野々原のお母さんには怒られるし（苦笑） やっぱり煩悩混じりの監督に、日本一のチームなど育てられるわけないのであった……。みなさんは、ちゃんと育成しましょうね（笑）。とはいえ、野球イベントと恋愛イベントは、“直接は関係ない”みたいだから、自堕落なプレイをしたい人はそれでもＯＫかも。〈袋〉

ハッピーエンド直前!? キャラ別恋愛イベント攻略

今回は、野々原、牧野、水無月、神田の４人を対象にした、ハッピーエンドまでの攻略チャートを掲載。下や右の表と合わせて、クリアを目指そう。また、各人のコラムには、オススメイベントも掲載しているので、どの子にしようか迷っている人は、参考にするといいだろう。

ラブラブになるための３カ条♥

①とにかく会いまくろう！

恋愛イベントを進めるには、１にも２にも「会う」こと。各キャラの攻略にある「会話×？」というのも、？回会話をしなければ、次のステップへ進めないという意味だ。



◀会話の内容は関係なく、会えばＯＫ。

２日付・期限に注意

各キャラとの会話がある程度進行すると、イベント待ちの状態に入る。その中には特定の条件（チャート中では※の付いた物）を満たすと、次へ進むモノもあるので注意しよう。

③平日はなにをする？

平日も女の子に会えば恋愛イベントは早く進むが、「平日限定イベント」などはないので、素直に練習したほうがいい。試合に勝てなくなるぞ。



これで、もう安心 スポット別女の子出現リスト

実は本作では、女の子たちの出現場所にランダム性はなかった！ ここでは、学校を除く（校内ではほぼ会えないため）各場所にどの女の子が登場するかを一覧にまとめてみた（出現率の高いキャラには☆付き）ので、移動するときの参考にしてほしい。なお、表に載っているのに会えないときは、時間をずらしてみたりするのも吉。

アパート前	中山、工藤 ほぼ同じ頻度で出現	駅前	野々原、木村☆、滝沢 中盤からほぼ同じ頻度
公園	牧野、木村、滝沢☆、河合、須永	街中	野々原、木村、林、牧野、滝沢、中山
剣道場	須永、浅井 ほぼ同じ頻度で出現	神社	須永、水無月、楠 ほぼ同じ頻度で出現
プール前	河合、千堂☆ 後半はほぼ同じ頻度	河原	河合、水無月☆、楠 水無月の独壇場
プール	時期を問わず、誰も出現しない。罠？	遊園地前	河合☆、水無月 後半はほぼ同じ頻度
映画館	林☆、神田 中盤からほぼ同じ頻度	美術館前	野々原、中山 ほぼ同じ頻度で出現
カラオケ	木村☆、神田 中盤から木村の頻度UP	美術館	誰にも会えない。行く必要なし。
図書館前	牧野、工藤 ほぼ同じ頻度で出現	ファミレス前	千堂 麻子（姉）も出現
図書館	誰にも会えない。行く必要なし。	ファミレス	ここもいそうでいないポイント、注意！



野々原 千晶 熱血娘に翻弄されないように

ここでは、「※」の付いた、条件が必要なものについて説明しよう。

※１：５／４（１年目）を過ぎるまでは、会話がループする。

※２：８／31（１年目）までに街中で会えば買い物イベント①が発生。

※３：６／１～31（１年目）の間に街中（昼）で会えれば買い物イベント②が発生する。

※４：８／１～11／30（１年目）の間に会えなければ、野々原攻略は不可能になる。要注意！

※５：上記を通過して、かつ同じ期間内に河原（夕）に行けば、昔話イベント発生。これも必須。

※６：12／１～29（１年目）の間に駅前で会えば、告白イベント発生。

※７：３／１～７／20（２年目）の間にデートを５回以上していれば、さらに別のデート（×６）が発生。

Pick up EVENT

ここで注目したいのは、①の買い物イベント。八百屋で野々原が値切る、という生活感あふれるモノだが、母親と別居している彼女の苦労（本人は楽しそうだが）がうかがえるぞ。またイベント④でも、彼女が母親のことをひどく気にしていることがわかる。野々原の笑顔の裏の寂しい心を察してあげよう。



▲将来は、いい奥さんになりそう…果たして、その相手は？



◀野々原クリアには必須イベント。絶対に見ること。

攻略チャート

会話×10 ※1 → 会話×6 → イベント① ※2 → 会話×8 → イベント② ※3 → 会話×8 → イベント③ ※4 → イベント④ ※5 → 会話×8 → イベント⑤ ※6 → 会話×4 → デート×5 → デート×6 ※7 → デート → ラストイベント



牧野 泉

頼られ上手の彼女も本当は誰かを頼りたい

牧野の「※」は以下の通り。
※1：昼の家庭科室に行けば発生。日付は特に関係なし。
※2：野々原のイベント②をクリアしていれば発生する。
※3：9／1～11／30(1年目)の間に公園(昼)に行けば発生。
※4：9／1(1年目)～1／15(2年目)の間に会えれば発生。クリアの必須イベント。
※5：イベント④後、12／1(1年目)～2／29(2年目)の間に街中(昼)に行けば発生。
※6：イベント⑤後、同じ期間内に会えれば発生。
※7：3／1～5／31(2年目)の間に図書館前で会えば発生。
※8：7／20(2年目)までループ。

Pick up EVENT

注目するのは、③の公園で子どもと遊ぶイベント。優しく母性本能あふれる牧野は、子どもをどう扱って良いかわからない主人公を尻目に、手慣れた感じで対応していく。だが、そんな彼女も、このイベントをきっかけに、実は甘えるべき存在を欲しがっていることに、気づく……。



▶ナインの間でも、お母さん役に徹する彼女だが……

攻略チャート

会話×6 → イベント① ※1 → 会話×4 → イベント② ※2 → 会話×3 → イベント③ ※3 → 会話×5 → イベント④ ※4 → イベント⑤ ※5 → イベント⑥ ※6 → 会話×4 → イベント⑦ → イベント⑧ ※7 → デート×3 → デート×9 ※8 → ラストイベント

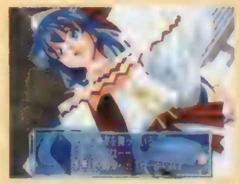
水無月 葵

出会いは運命か偶然か!? 影のヒロイン候補！

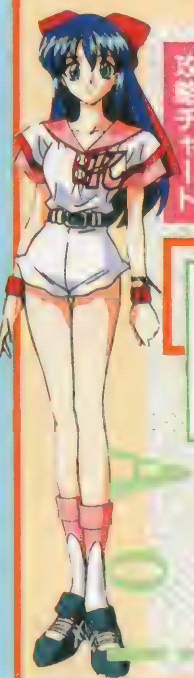
水無月編の「※」条件は以下の通り。
※1：5／1～31(1年目)の間に街中(昼)に行けば、イベント①が発生する。
※2：9／1までの神社（昼）で発生。
※3：神田のイベント①で「声を掛けている」場合は発生しない。神田が登場するが、水無月攻略の必須イベント。
※4：イベント③発生後、1週間以内に神社（昼）に行けば発生。
※5：お正月に神社に行けば発生。
※6：3／1（2年目）以降に発生する。
※7：3／1～31まで会話がループ。

Pick up EVENT

水無月と言えば、やっぱり巫女装束だ。中でも、お正月の神楽の舞は、格別！　このときばかりは、別人のように大人しく見える。



◀普段の姿からは考えられない、大和撫子ぶり。



攻略チャート

会話×4 → イベント① ※1 → 会話×6 → イベント② ※2 → 会話×4 → 会話×4 → イベント③ ※3 → イベント④ ※4 → 会話×5 → イベント⑤ ※5 → 会話×2 → 会話×4 → イベント⑥ → 会話×3 → 会話×4 ※6 → デート×3 → デート×4 ※7 → イベント⑦ → ラストイベント

Pick up EVENT



▶彼女の憂いを、少しでも払えるよう努力したい。



◀なにかと一緒に登場することの多い2人だが、残念ながら同時攻略は不可。

神田のオススメイベントは、彼女から相談を受けるイベント②。水無月にしか（もしかすると水無月にさえ）心を開かない神田が、初めて語る胸の内。なぜ彼女はあんな性格になってしまったのか、少しだけ理解出来るようになる重要なシーンである。

神田 紗由里

心を許せる存在を彼女は求めている

「※」条件、神田編の説明の前に重要なことを1つ。各攻略を見てもわかるように、水無月と神田は同時攻略ができない。片一方のイベントのフラグが立つと、もう一方が発生しなくなるようになっているからだ。2人で絡むイベントが多い水無月と神田だけに、注意しておいたほうがいいだろう。
※1：イベント①で、神田に「声をかける」を選べば、攻略ルートに進める。もう一方は攻略不可。
※2：水無月のイベント③が発生していると、このイベントは発生しない。注意しよう。
※3：イベント④で、「神田をしかれば」、攻略ルートへ進める。
※4：12／1（1年目）以降にならないと、発生しない。
※5：6／1（2年目）以降にならないと、発生しない。



攻略チャート

会話×6 → イベント① → 会話×5 ※1 → イベント② → 会話×8 → イベント③ ※2 → 会話×6 → イベント④ → 会話×6 ※3 → 会話×4 ※4 → デート×3 ※5 → デート×2 → 会話×8 → イベント⑤ → ラストイベント

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

電撃PS-D11に収録される、第1回応募作品の中から注目の13タイトルをズドーンと大紹介!

発売中 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC(3〜15ブロック)、マウス、MT、2P対戦可

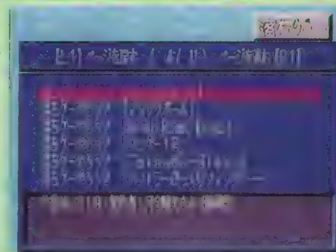
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回紹介するソフトを選ぶために、コンテストの応募作をプレ〜イ。これだけの数の落ちゲーがそろうと、ひととおり見るだけでもなかなかタイヘンだったけど、さすがにみんながんばった作品だけあって、バラエティー豊か　どれも楽しく遊ばせていただきましたです。第2回以降に応募する予定の人も、一生懸命作品を作っているころかな？　今後どんな作品が届くか、オレも楽しみに待ってます！　みんなどしどし応募してね。　（TAC☆）

グランプリ第1回参加作品、こんなの来てます大紹介!



落ちゲーグランプリ第1回の発表を間近にひかえた今回は、エントリーされている応募作品の中から、いくつかを紹介していこう！　どんな作品が受賞することになるか、予想してみるのも一興だぞ。もちろん、ここに紹介したほかにも有力候補の作品はまだある。今回作品が紹介されていなかったキミも、発表を待っていてくれ。審査結果が発表される電撃PS-D11では、CD-ROMのセーブデータ倉庫に、今回紹介している作品も含めて、60本以上の作品が収録されているのでお楽しみに！

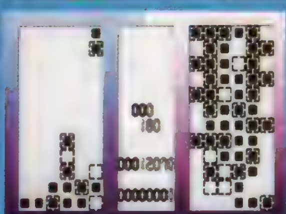


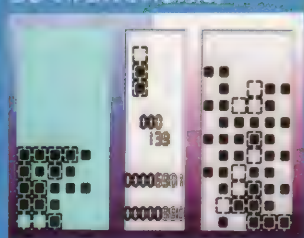
▲プレイするにはメモリーカードと「落ちゲーやろうぜ！」のソフトが必要だぞ。

エントリーナンバー4 『ミニ・エキショウゲーム』

ブームにもなった携帯液晶ゲームをフィーチャー。同じブロックをタテ・ヨコに4つ並べれば、消える。3種類のブロックも、液晶パターンらしく作られているのだ。







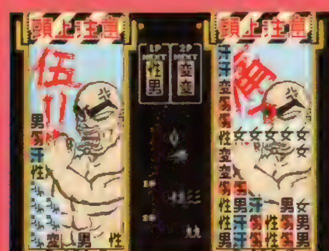
[illegible]

エントリーナンバー5 『MANだらけ一真・男大戦一』

一度見たら忘れられない、インパクト系の作品。力むマッチョを背景に男、汗、バカなど、力強い文字のブロックが落ちてくる。ルールは、同じブロックをタテ・ヨコに3つくっつけるだけとオーソドックス。



◀「うりゃ」の文字とともに消える、男[illegible]





[illegible]

エントリーナンバー10 『無茶』

落ちゲーといえば連鎖、連鎖といえば食物連鎖というわけで、土から植物、動物、そして土に帰るという流れをテーマにした作品。ブロックは、土→にんじん→うさぎ→トラという食物連鎖の順にペアになっており、接触した弱者のブロックを消すことができる。各キャラは自分のブロックを降らせてくるので、それに勝つ食物連鎖のブロックを用意しておくと、送られたブロックも一気に消すことができるのだ。トラと人間が接触するとどちらも死骸になってしまうなど、システムの中に哲学を感じさせる部分があっておもしろい。



◀うさぎはにんじんを消し、にんじんは土を消す。連鎖の順を把握すれば複雑な連鎖もできる。



◀人間やトラだけが3つ以上くっついても、死骸になってしまう。死骸は土で消すのだ。

エントリーナンバー38 『DISASTER』

ファンタジーを題材にした作品。剣と盾は、それぞれタテ・ヨコ・ナナメに3つつながると消え、青の者に同色の剣が3つ並ぶと、剣と青のエレメントになり、その2色が隣接すれば、つながっているエレメントが消える。剣と盾の置き方を考えていかないと、後がタイヘンなのだ。







[illegible]

　イラスト／岩瀬さとみ

賞金総額110万!! 落ちゲーグランプリ開催!

ついにコンテストは、第2回目のしめ切りを迎えた。これから応募する人は、今回紹介した数々の作品を参考に、よりすばらしい作品を作り出してほしい。なお、第1回のグランプリは10月15日発売のD11にて発表する。お楽しみに!

スケジュール

応募期間ごとに審査をおこない、1位～3位の作品を決定。受賞作は電撃PS-Dの付録CDに収録。

第1回、第2回しめ切り終了

10月15日発売のD11に第1回、12月発売のDに第2回の入賞作品および、応募作品すべてをセーブデータとして収録。

第3回しめ切り…'98年11月16日

'99年2月発売予定の電撃PS-Dに第3回の入賞作品および、応募作品のすべてをセーブデータとして収録。

応募方法

メモリーカードによる応募のみを受け付けます。応募作品のデータを「大きい」(15ブロック)でセーブ(パスワードは空欄のまま)したメモリーカードに、住所、氏名を書いて切手を貼った返信用封筒を同封してください。

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
「DPS落ちゲーグランプリ」係

落ちゲーグランプリ賞金

第1回～3回コンテスト

1位……………………賞金5万円
2位……………………賞金3万円
3位……………………賞金1万円
電撃王賞……………賞金1万円

審査員の選考によって、毎回決定。4位以下の作品にも、Dに収録のチャンスがあるぞ!

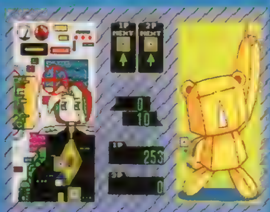
グランプリ

グランプリ…………賞金50万円
準グランプリ………賞金20万円
電撃王落ちゲー大賞‥賞金10万円

第1回～3回の応募作すべての中から、審査員による選考と読者投票で決定!

エントリーナンバー11 『せんらんのきろく』 [illegible]

戦車を駆る謎の少女が、「はじめて物語」のキャラたちと戦う。[illegible]ダイナマイトのブロックが爆発しまくる、ダイナミックな作品だ。



▲[illegible]

エントリーナンバー15 『物体X50%』 東京都:庭野宏之さん

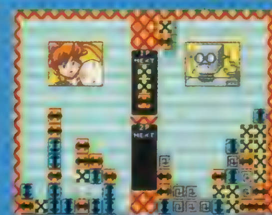
同じ物体をタテ・ヨコに4つくっつけて消す。対戦プレイにフラッシュルールを採用している作品。おじゃまブロックは、何に変化するかわからないのだ。



▲ブロックも背景のキャラクターも、ちょっと不気味な雰囲気。攻撃かフラッシュブロックを消すか、戦略がカギ。

エントリーナンバー16 『ARROWS』 [illegible]

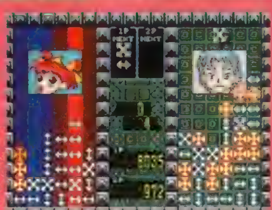
ブロックは、それぞれの矢印の方向(タテ・ヨコ・ナナメ)に3つ並べれば消える。おじゃまブロックは、消したのと同じブロックに変化するタイプだ。



▲[illegible]

エントリーナンバー18 『タテ ヨコ ナナメ』 [illegible]

エントリーナンバー16と同じ、3種類の矢印ブロックを使った作品。どこが違うか比べてみると、自分で作品を作るときの参考にもなるだろう。



▲矢印の方向に3つくっつけばOK。背景の色が派手なので、ちょっと見にくい[illegible]

エントリーナンバー26 『Monochrome』 [illegible]

モノトーンでまとめられたブロックがシャレた雰囲気。白・黒・灰色のブロックは同じ色を3つ並べれば、つながっている同色ブロックがすべて消える。



▲[illegible]

エントリーナンバー33 『のんきにやろうぜ』 [illegible]

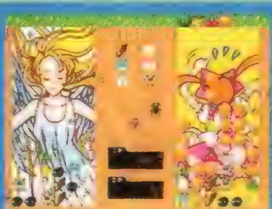
タイトルのとおり、ほのぼのとした感じの背景キャラとセリフがカワイイ作品。十字のブロックは、同じ色をナナメに3つくっつければ消えるぞ。



▲[illegible]

エントリーナンバー58 『はじめて物語 子育て編』 [illegible]

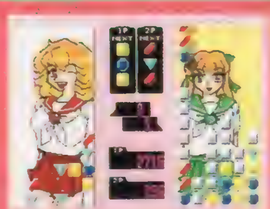
同じブロックをタテ・ヨコに並べると、タマゴ→ひよこ→ニワトリといった具合に成長してから消える。ニワトリ、[illegible]、カエルを育ててあげよう。



▲[illegible]

エントリーナンバー61 『芳香戦隊フローラルズ』 [illegible]

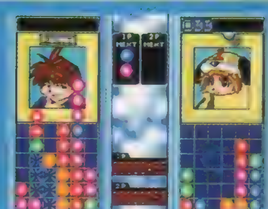
7人のセーラー服美少女戦士が落ちゲーで対決。身体部分のパーツの共用、パレット変えをうまく使って、7人分の背景キャラを作っているのだ。



▲[illegible]クは、何に変化するかわからないぞ。

エントリーナンバー62 『アンチヒーロー』 [illegible]

基本ルールは同じ色をタテ・ヨコに4つくっつけるオーソドックスなタイプだけど、[illegible]ブロックを消すと[illegible]ブロックにうまく変化がついている。



▲[illegible]

落ちゲーやろうぜ!

●電撃王賞及び電撃王落ちゲー大賞の受賞資格は、ゲーム関連の専門学校に在籍していることです。


T&ESOFT
広大な敷地と生徒数を誇る
巨大学園世界"徳川学園"
剣と魔法が支配するファンタジー世界
"ブルームーン"
ミス徳川学園コンテスト実施中!
南山あおい
【みなみやま　あおい】
(高等部2年生)
金城かなれ
【きんじょう　かなれ】
(高等部2年生)
覚王山なるみ
【かくおうざん　なるみ】
(高等部3年生)
大曽根ちはや
【おおぞね　ちはや】
(高等部体育教師)
納屋橋ふしみ
【なやばし　ふしみ】
(中等部2年生)
広小路にしき
【ひろこうじ　にしき】
(中等部2年生)
鶴舞いずみ
【つるま　いずみ】
(高等部1年生)
極楽みずほ
【ごくらく　みずほ】
(高等部2年生)
私たちの声が聴きたい人は
私たちのプロフィールを知りたい人は
ミス徳川学園の
投票もできます



3つの世界が
ひとつに交わる
超大型恋愛RPG

ソナタ Sonata™

プレイステーション版　今冬発売予定

©T&E SOFT, Inc.

あなたのお気に入りの女の子にご投票ください。
抽選ですてきなプレゼントをさしあげます。

特賞 Windows98パソコン・東芝「ダイナブック SS3000」3名様
(ソナタオリジナル壁紙入り)

A賞：ソナタ「あおい」限定フィギュア3点セット	10名様
B賞：ソナタ特製テレカ8枚セット	50名様
C賞：ソナタ特製キャラコレカードセット	50名様

●応募方法：官製はがきに以下の項目をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。
①住所　②氏名　③年齢　④電話番号　⑤所有ゲーム機　⑥所有ゲームソフト数
⑦お気に入りの女の子の名前　⑧気に入った女の子へのメッセージ
●応 募 先：〒113-8689 本郷郵便局私書箱64号「ミス徳川学園コンテスト」事務局
●しめきり：12月14日(月)当日消印有効
当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※このコンテストに関するお問い合わせ：052-773-7757

03-5280-5722 ソナタテレホンサービス、9/11(金)より開始!
(通話料以外の料金はかかりません)

http://www.sonata.ne.jp ソナタホームページ、情報発信中!
ソナタのゲーム情報も満載! アクセス、待ってます。

"ソナタ"がカードで先行発売。
キャラクターコレクションカード
"SONATA PREVIEW"
全コレクション99種類

9月下旬発売
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り



東京ゲームショウ '98秋
10月10日(祝) 11日(日)

私たちに逢いに来て!
徳川学園が、幕張メッセに出現!! 声優イベントやソナタプロフィールCD配布など内容も盛りだくさん。ソナタの全貌は東京ゲームショウで!
〈ブース番号　6-南-1〉

株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地　ホームページ http//www.tes.co.jp/

KONAMI



PHOTO/ときめきティーングランプリ●栗林 みえ

9月27日新しい「こなみるく」始めます。

● 「こなみるく」全国展開第1弾が決定。新店舗が続々開設します。

9月27日コナミCPグッズショップ「こなみるく」に待望の新店舗として8つのショップが加わります。これまでの新宿店・上尾店・梅田店に続いて今回は一挙に8店舗もスペシャルオープンというわけで、今までイベントの時にしかお会いできなかった人やショップが遠くて足を運べなかった方、ホント期待していいと思います。それに今回の8店舗同時オープンはこれからの「こなみるく」全国展開のまだまだ第一歩。きっとゼンゼン遠くない未来にアナタの街できっとオープンします。だからその最初の一歩をどうか応援してください。お待ちしています。

● スペシャルオープン記念・オリジナルグッズも多彩にラインナップ。

「こなみるく」ではスペシャルオープンに合わせて、今回のキャンペーン期間中でしか手に入らないプレミア記念グッズをラインナップします。稀少なテレホンカードからスタンプシート、クリアファイルなど多彩にご用意。

● 豪華オープン記念スペシャルピンズを特典としてご用意。

今回オープン記念ということで「こなみるく」全店では、商品お買い上げのお客様にオープン記念の特典としてスペシャルピンズをご用意しています。詳しくは店頭にて。 ※数に限りがございます。品切れの際はご容赦ください。

● 9月27日スペシャルOPEN・8店舗

ブランコ 本店	青森県弘前市中野1-8-3 TEL.0172(32)8648 営業時間 10時～23時
ゆにこん堂	秋田県本荘市花畑町4-48 TEL.0184(24)0609 営業時間 10時～23時
メッセサンオー	東京都千代田区外神田3-14-8 TEL.03(3255)3452 営業時間 10時30分～19時30分/10時30分～20時(月火水)/10時～20時(木金土)
大和東映(株)ビッグアップル	神奈川県大和市大和南2-2-2 TEL.0462(61)7642 営業時間 11時～24時
生活創庫名古屋駅店	愛知県名古屋市中村区椿町6-9 6F MMC売場 TEL.052(451)1511 営業時間 10時30分～20時
ペーパームーン野並店	愛知県名古屋市天白区野並3-232 ブックス野並3F TEL.052(892)3485 営業時間 10時～21時
ボークス本社ショールーム	京都府長岡京市開田1丁目121 TEL.075(955)6869 営業時間 13時～20時(平日)/11時～20時(土日)
喜久屋書店漫画館 京都店	京都府京都市中京区寺町通蛸薬師下ル円福寺前町270 TEL.075(254)3555 営業時間 10時～20時30分

● こなみるく好評営業店

こなみるく新宿店	東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 3F TEL.03(3204)7390 営業時間11時～22時
こなみるく上尾店	埼玉県上尾市谷津2-1-50 TEL.048(777)2277 営業時間11時～22時
こなみるく梅田店	大阪府大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビル TEL.06(344)0523 営業時間 9時30分～22時

コナミ株式会社
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

商品に関するお問い合わせは フリーダイヤル 0120-086-573
コナミホットライン
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。 営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)午前10:30～12:00/午後1:00～5:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

インターネット情報サービス ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/cp/index.html

東京ゲームショウ'98秋

会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
開催日：10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00～17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA) 後援：通商産業省

「こなみるく」7ホールにて出展決定！

春のゲームショーでも満員御礼だったCPショップ「こなみるく」。今回もスケールアップはモチロン、商品ラインナップ満点でみなさまのお越しをお待ちしてます。
●10月10日にはメインステージ(8ホール)にて13:00から「CLUB db 公開録音スペシャル」を予定しています。(都合により内容が変更になる場合もございます。ご了承ください。)



GOGORPG
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
電撃PSはRPGの味方です
ポポローグ
ファイナルファンタジーVIII
幻想水滸伝II
テイルズオブファンタジア
チョコボの不思議なダンジョン2
新世代ロボット戦記ブレイブサーガ
レガイア伝説
サウザンドアームズ
イラスト/C秋郎



PoPoRoGue
ポポローグ

ピエトロ

このゲームの主人公。やや気[illegible]なところはあるものの、優しくて冒険が好きな少年。ポポロクロイス王国の王子で、前作の『ポポロクロイス物語』ではお母さんの魂と共に、王国をも救った。

あの『ポポロクロイス物語』が装いも新たに帰ってきた!





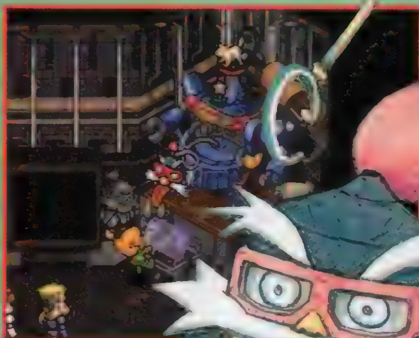
ピエトロ王子たちが大活躍した名作RPG『ポポロクロイス物語』が、キャラや世界観はそのままに、毎回マップが自動的に作り替えられる「ランダムフィールド」などの新システムを導入して帰ってきたのだ！

◀▲システムやイベントもパワーアップ！　左の写真はどうやらカジノらしい。ということは、もしかしたらミニゲームが楽しめちゃうのかもしれないね！

ポポローグ	
冬予定 RPG	▶¥5,800　▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

メインキャラクター

前作から引き続き登場しているメンバーを紹介しよう。２年後ということで、ナルシアもちょっぴり成長している点に注目！　ギルタやガミガミ魔王たちの見た目はまったく変わってないけどね(笑)。ここで紹介しているキャラクターたちは、今回の冒険ではパーティメンバーにならない。どんな形でピエトロに関わってくるのか気になるところだ。





サニア王妃
永い眠りについていたが、ピエトロの活躍で目覚めることができた。ピエトロを信じ、暖かく見守っている。正体はなんと竜！

ナルシア
フローネルの森の魔女。前回の冒険では得意の魔法でピエトロを助けた。異変で魔力が低下したため、今回は冒険に同行しない。

ガミガミ魔王
発明と宝物とナルシアが好き。前回はピエトロと一緒に戦ってくれたが、今回はナルシアが同行しないため仲間にならないようだ。

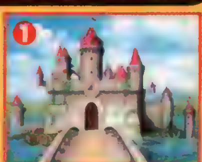
パウロ・パカプカ王
ポポロクロイスの国王。異[illegible]兵士の中には行方不明になった者が多く、彼らを救うため１人で旅立った。

ギルタ
口の悪い、フローネルの森の魔女。外見からは想像しにくいが、ナルシアのお姉さんでもある。今回もピエトロを助けてくれる。

オープニング

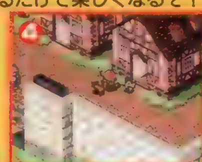
ストーリーの発端となるオープニングイベントを紹介しよう。今作でも『ポポロクロイス物語』で多用されていたキャラアニメは健在。ピエトロの様々なアクションや豊かな表情を見ているだけで楽しくなるぞ！

前作の冒険から２年、ポポロクロイス王国に異変が…


▲ポポロクロイス王国を治めるパウロ・パカプカ王の居城。２年前の大事件にはびっくりしたけど、今はいたって平和そのもの。この国の人々も楽しいときを過ごしていた。

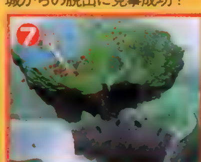

▲２年前の冒険を思い出してしまい、勉強が手につかないピエトロ王子。どうやら白騎士やガミガミ魔王、ナルシアたちのことを考えているみたい。あ、赤くなったぞ(笑)。


▲こっそり部屋を抜け出すことにしたピエトロ。ぬき足、さし足、忍び足。騒ぎにまぎれて謁見室を一気に走り抜けると、衛兵たちの目を盗んで城からの脱出に見事成功！


▲城下町でみんなにあいさつ。赤ちゃんを抱いたり、犬に骨をあげたり、おじいさんと一緒に体操したり……。いきなり猫が飛び出してきたときは、さすがにびっくりした様子。


▲近くの草原でお昼寝。平和だなぁ。でもそのとき、異変は起こった。地割れが走り、ピエトロも巻き込まれそうになったのだ。何が起こった？


▲あわててお城に戻ってみると、空が真っ黒な雲に覆われていた。人々もびっくりして逃げ惑っている。この異変の原因はどこにあるんだろう。


▲ポポロクロイス王国の一部がふわりと浮かび上がり、どんどん空高く登っていく。そんなとき、謎の声が語りかけてきた。その正体とは？


▲空に浮かんだ王国は、七色の光に包まれた後に消滅してしまった。……ここから今回の物語は始まる。ピエトロの活躍に期待しよう！

前作『ポポロクロイス物語』のストーリーは…

平和な王国ポポロクロイス。しかし、王子が生まれた年に、氷の魔王軍が攻め込んできました。でも、王国が滅ぶのかと思われたとき、竜が現われてこの国を救ってくれたのです……。それから10年後、10歳になったピエトロ王子は、城の塔で眠っている女性を見つけます。その人こそ、死んだと聞かされていたお母さんだったのです。ピエトロはお母さんを助けるため、旅立つことにしました。冒険は苦しいものでしたが、ナルシア、白騎士、ガミガミ魔王らの助けを借りて、ついに敵を打ち倒し、お母さんの魂を取り戻すことに成功します。そして王国に再び平和が訪れたのです。



『ポポローグ』ならではの新システムを紹介するぞ！

画面構成は『ポポロクロイス物語』に似ているけれど、システム面はかなり変わっている。ここでは傭兵システム、戦闘、ランダムフィールドという3つの新要素について、詳しく説明していこう！

傭兵システム　ピエトロと共に戦ってくれるキャラを捜し出そう！

「ポポローグ」ではナルシアやガミガミ魔王が仲間になってくれない代わりに、傭兵と呼ばれる仲間を雇うことができる。ただし、傭兵を雇うには、あらかじめ傭兵志願者を見つけて傭兵所に登録しておく必要があるぞ。逆にいえば、何人もの傭兵をキープしておけば、状況に応じてパーティメンバーを自由に変更することができるわけだ。戦闘を有利にすすめるためにも１人でも多くの傭兵を見つけよう（傭兵は18人まで登録できるようになっている）。連れていかない傭兵に探索をさせれば、自力で経験値を稼いでもくれるのだ！



▶傭兵所で魔法使いのメルを雇ったところ。『ポポローグ』ではナルシアがパーティに入ってくれないけれど、彼女ならその代わりを務められるかも？

傭兵を雇ってパーティを組もう！



◀いろんなことを教えてくれるキン爺の話に耳を傾けよう。



▲傭兵志願者の１人、弓矢使いのロビン。なかなか頼れそうだね！



▲傭兵所のオヤジに話しかけると、傭兵を雇うことができるのだ。



▲傭兵は２人まで雇うことができる。バランスを考えてメンバーを選ぼう。





▼傭兵所ではこれらのことができる。フィールド探索に出すとお金やアイテムを見つけてきてくれるぞ。余裕があるなら、どんどん探索に出そう。

▲アイテムとして見つけた魔法書や秘伝書を傭兵にあげると、そこに書かれた技を覚えてくれる。傭兵たちをアイテムでパワーアップさせよう。

戦闘　AI戦闘だから、プレイヤーは簡単な指示を出すだけでOK！

ピエトロ自身の戦闘方法は、前作と同じで、毎回コマンド（攻撃、魔法など）を入力していくマニュアル戦闘とＡＩによるオート戦闘を自由に選ぶことが可能。一方、傭兵たちはＡＩで自動的に戦ってくれる。プレイヤーは傭兵ごとに「全力で戦え」や「魔法はダメ」といった指示をするだけ。あとは傭兵が自分の判断で攻撃したり、回復したりしてくれるのだ。ＡＩ戦闘の導入で敵とのバトルもさらにスピーディーになったぞ！　なお、物語の途中でピエトロがあるアイテムを手に入れると、プレイヤーが傭兵をマニュアルで操作できるようになるらしい。体力が少なくなったり、細かい連携プレイが求められるボス戦ではマニュアル戦闘の方が向いているかもね。



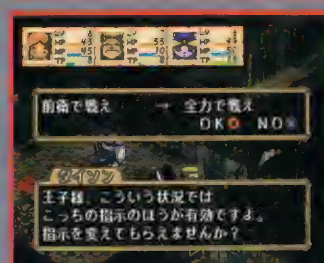
▲傭兵のメルに戦闘の指示を出しているところ。彼女は体力があまりない魔法使いだから、敵と接するようなポジションには置きたくない。ここは「安全に戦え」がベストだろう。



▶戦闘シーン。キャラの特性を生かした戦い方を心がけよう。大勢の敵に取り囲まれたときは、魔法でまとめて攻撃するのが効果的だ

傭兵が自分から話しかけてくることも…

すべての傭兵には性格が設定されている。ピエトロの指示があまりにも傭兵の性格と合っていないときには、「こっちの指示に変えてほしい」と傭兵のほうから話しかけてくる。彼らの意見が常に正しいとは限らないけれど、役に立つ助言も決して少なくないのだ。



▲「前衛で戦え」という指示に物足りなさを感じたダイソンが「全力で戦え」という指示への変更を求めてきた。彼の体力はまだ余裕があるし、ここは素直に変えた方がよさそうだね。

ランダムフィールド 毎回姿が変化するフィールドが戦場になるのだ！



▶フィールド内にはモンスターや宝箱が自動的に配置される。「夢幻フィールド」は30カ所以上あるぞ。

前作では敵と出会ったフィールド自体が戦場となっていたよね？　しかし「ポポローグ」では、町と町をつなぐような形で存在している「夢幻フィールド」という特別なエリアが戦場になるぞ。この「夢幻フィールド」は出入りするたびに姿を変えてしまう、いわば毎回姿が変化するダンジョンのような場所なのだ。ここではモンスターが歩き回っていたり、宝箱が置かれていたりする。宝箱内には500種類以上もあるアイテムが隠されているというから、アイテム集めをするのも楽しそうだね。ほかにも、特定の条件をクリアしないと通れない扉や、ストーリーを進めないと行けない場所なども存在するぞ。



▲町にある伝言板や、フィールド内に立てられた看板もしっかりとチェックしよう。様々な情報が書かれているぞ！





◀マップ表示用の魔法である「ホーリーマップ」が初登場。「夢幻フィールド」の形は入るたびに変化するけれど、この魔法さえあれば迷うこともないはず。うまく役立てよう。



◀条件をクリアしないと通れない場所。人の力で開かない扉を、どうやって開ければいいのかな？

バトルフィールドはバラエティに富んでいるのだ！

ひとくちに「夢幻フィールド」といっても、草原や森、洞窟、城、海底など、かなりの数の地形が用意されているぞ。

登場するモンスターは地形によって決まっているようなので、地形を観察すれば彼らの弱点がわかるかもしれないね！

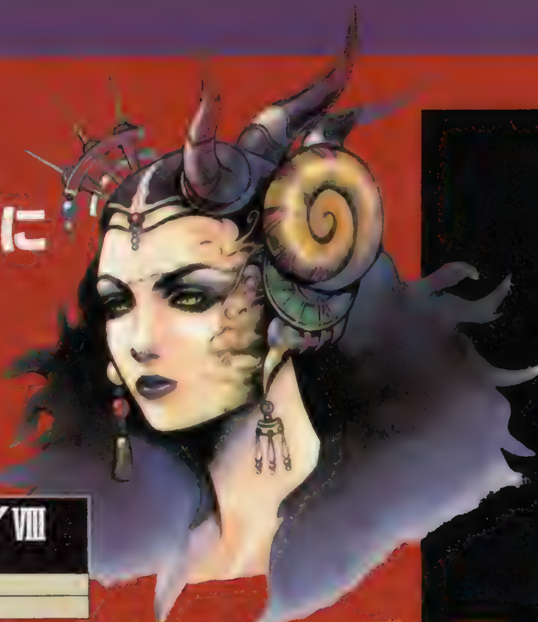


特報！『ポポロクロイス物語』がTVアニメになるぞ！



ゲームに登場したピエトロ、ナルシア、白騎士、ガミガミ魔王たちが、TVでも活躍することになったのだ。TVアニメのオリジナルキャラクターも登場するというから楽しみだよね。98年10月[illegible]日から毎週[illegible]曜日、朝7:30から、テレビ東京系（6局ネット）で放映されるぞ。

ジャンクションシステムと謎のキャラ"魔女"に迫る——



『Ⅷ』最大の特徴となるジャンクションシステム、物語のカギを握る"魔女"の存在…。見逃せない情報満載の最新速報!!

FINAL FANTASY Ⅷ
ファイナルファンタジーⅧ

冬予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

FINAL FANTA

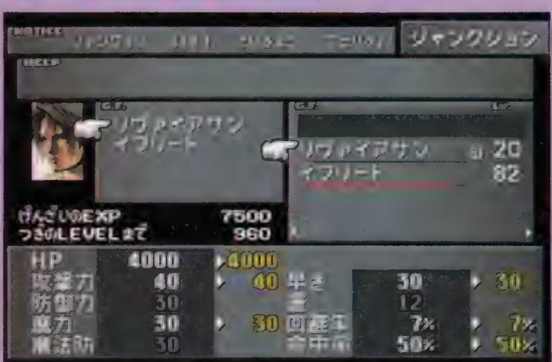


[JUNCTION]＝武器・防具など物質以外
ジョブ、マテリアを超えたFF史上もっとも自由度の高い

第1段階 G.F.をジャンクションする



G.F.をキャラにジャンクション(装備)して戦うとG.F.自身も成長する。G.F.はバトルで得られるAPをためることで様々な「アビリティ」を覚え、キャラがG.F.を装備しているかぎり、その「アビリティ」を使用できる。



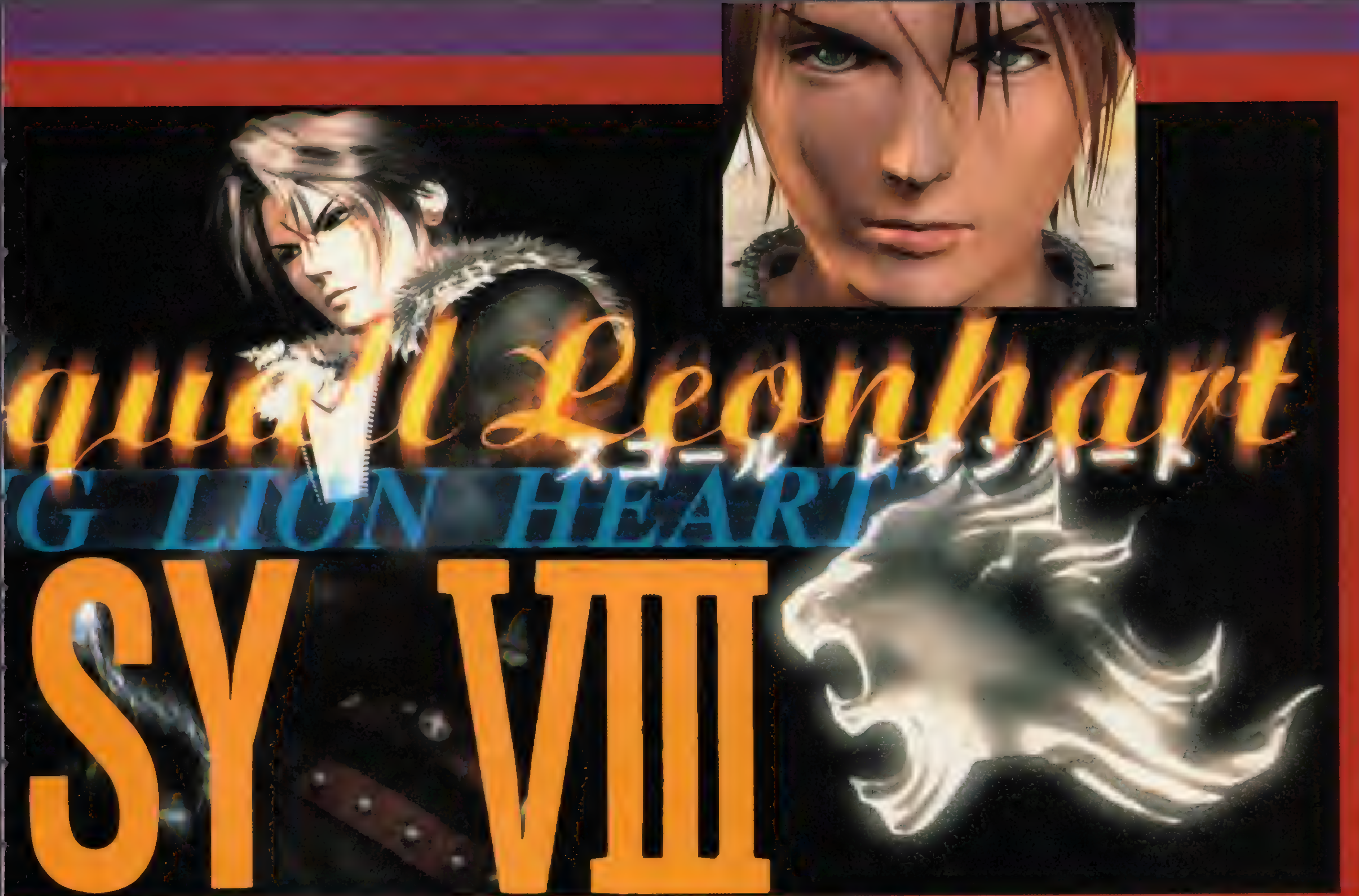
第2段階 アビリティを獲得する



G.F.をジャンクション(装備)する際には、そのG.F.が覚えられるアビリティの一覧が表示される。プレイヤーはその中から覚えたいものをONにして戦闘を重ねていけばOKだ。また、複数のアビリティを同時にONにして覚えていくことも可能だ(ただし獲得までの時間は数が多いほどかかる)。G.F.が覚えるアビリティは大きく分けて下の6種類。その中で、とくに重要なのがキャラに魔法を装備できるジャンクションアビリティだ。

アビリティの種類

ジャンクションアビリティ	コマンドアビリティ
キャラに魔法をジャンクションし、様々な特性を付[illegible]	バトル中にコマンドとなるアビリティ。ジャンクションしているキャラのコマンドに追加される。例：[illegible]、ドロー、ぼうぎょ、G.F.——など
キャラクターアビリティ	**パーティアビリティ**
ジャンクションしているキャラに様々な特殊能力を付けるアビリティ。付けているだけで効果あり。例：カウンター、HP10%アップ……など	パーティ全体に特殊な能力を付けるアビリティ。パーティ内の誰か1人が持っていれば効果を発揮する。例：エンカウント率軽減、警戒……など
G.F.アビリティ	**メニューアビリティ**
G.F.自身の能力をアップさせてくれるアビリティ。G.F.が覚えるだけで効果を発揮する。例：G.F.攻[illegible]	メニューで使うアビリティ。G.F.自身が覚えるだけで、メニューにコマンドが追加される。例：アイテム合成、ねぎる……など



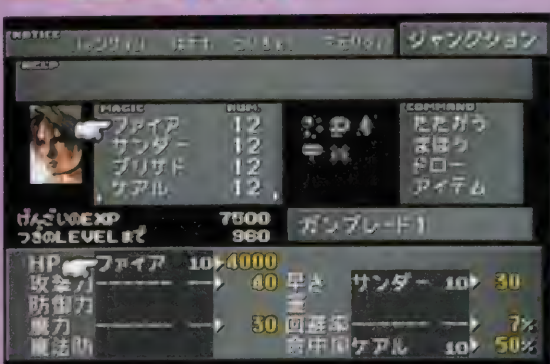
のものを装備すること
キャラカスタマイズシステム!

ジョブ、アビリティ、マテリア……過去のシリーズで登場してきた数々のシステムが、究極のカスタマイズシステム「ジャンクションシステム」として結実。ジャンクションとは、G.F.（ガーディアンフォース）や魔法など、武器防具以外の物をキャラに装備させることだ。ここでは、そのジャンクションシステムを徹底追求!!

第3段階 魔法でキャラを強化する



G.F.がジャンクションアビリティを覚えたら、魔法をキャラに装備させることが可能になる。例えば、「攻撃力ジャンクション」というアビリティがある場合、ドローした〝ファイア〟を装備することでキャラに炎の属性を持たせることができるのだ。同様に、「防御力ジャンクション」のアビリティ＋〝プロテス〟で、物理系ダメージの防御力が高まる。また、ジャンクションする数により効果は高まっていく。プロテス1個より10個、10個より20個の方が効果が高くなるのだ。さらに2種類以上の属性をキャラに付けたり、2種類以上のパラメータを強化することも可能。炎属性と雷属性を同時にキャラに持たせたり、防御力と素早さが極端に高いキャラを作ったり、プレイヤーの思いのままにカスタマイズできるのだ。魔法は敵からドロー（抽出）することで手に入ることは以前紹介した通り。ドローで得た魔法を、普通に使うか、キャラのパワーアップに使うかはプレイヤーしだいなのだ。



例 スコールに雷属性を付けたい場合

1. 「コマンドアビリティ」の〝ドロー〟と、「ジャンクションアビリティ」の〝攻撃力ジャンクション〟を持っているG.F.をスコールが装備する。
2. 上記の2つのアビリティをONにして戦闘でAP（経験値）をためる。
3. コマンド〝ドロー〟と〝攻撃力ジャンクション〟を獲得。
4. 〝攻撃力ジャンクション〟にドローしたサンダー系の魔法を装備する。
5. スコールに雷属性が付く。

※「プロテス」＝防御力をアップする魔法。「ファイア」＝炎系の魔法。「サンダー」＝雷系の魔法。「G.F.」＝ガーディアンフォース。前作までの召喚獣にあたるが、「Ⅷ」では戦闘により成長するなど、より重要な存在になった。「ドロー」＝「Ⅷ」の世界では、魔法は敵から抽出することでのみ使用できる。MPの概念はなくストックしている数だけ使用できる個数制限方式になった。

EDEA THE WITCH

強大な魔力を継承せし魔女復活

古代から絶えることなく存在する、強大な魔力を持つ女性、「魔女」。代々何らかの理由で選ばれる〝次の選ばれし者〟に、力だけを継承することで存在し続けてきたという。そして現在、その力を継承する女性が人々の前に姿を現す。その魔女の名は、イデア……。



●美しき征服者
魔女イデア
現在、魔女の力を継承している女性。昔から人々は魔女を恐れ、忌み嫌ってきたためか、代々魔女に選ばれてしまった女性はネガティブな思想に走る場合が多いという。だが、彼女は自らの力を誇示し民衆を統治する。



魔女とは何か？
遙か古代より、血縁関係のない世代交代を続けてきた魔女。かつて、その力を悪しき方向に使った邪悪な魔女も多く、人々の心には「魔女」=悪しき者というイメージが強く残っている。しかし近年は身を隠してきており、その存在は明らかになっていない。20歳前後の若者にとっては、伝説の存在でしかないというが……。



仮面のバイザーが光となって消えていく。一連の動作は魔女の特別な儀式なのか。それとも何かを見つめているのか？

ライブラに新たな機能が付いた……！

敵のパラメータを見破る魔法としておなじみの「ライブラ」がパワーアップ。パラメータのほか、その敵の詳しい解説が表示されるようになった。もしかしたら、データがストックされてモンスター図鑑として保存できるかも!?



◀戦闘中にライブラの魔法を使う。これまでは一部のパラメータや弱点が表示されるだけだったが……。



▶今回は詳細な解説が表示されるのだ。しかも、モンスターを拡大縮小、回転などを使って自由に観察できる。



STR ……… 攻撃力	DEF ……… 防御力
INT ……… 魔力	SPI ……… 魔法防御
DEX ……… すばやさ	EVA ……… 回避率

モンスターファイル

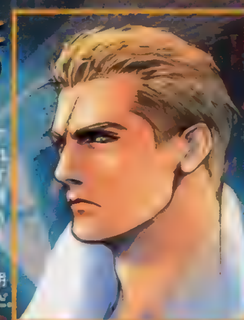


魔女との接触を図るサイファー その意図の裏にあるのは、スコールへの執着か!?

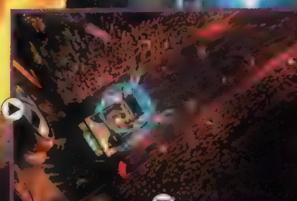
サイファーが魔女と手を組んだ裏には、スコールの存在が関係しているらしい。スコールに強い対抗意識を持つサイファーはスコールを凌駕する力を欲して魔女に近づいたのか？ それともまったく別の狙いによるものなのか…？

魔女イデアとサイファーの関係は？

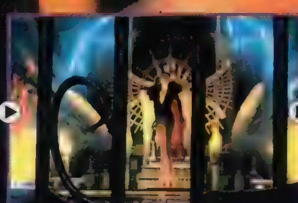
長年身を隠していたり…「魔女＝悪」のイメージが薄れている現在。それは若いサイファーにも言えることで、彼は自ら魔女との接触を図ろうとする。サイファーは魔女を自己のために利用しようとし、魔女もまたサイファーに利用価値を見い出しているようだ。







圧倒的な力で民衆を制圧（洗脳）するイデア。彼女の力の矛先は何に向いているのか？　また、サイファーの思惑は…


紋章システムの詳細判明!!

大きな勢力同士の戦いと、その中で繰り広げられる 108人の人間模様を描く『幻想水滸伝Ⅱ』。第3報となる今回は、紋章システムを中心に詳しく紹介していく。また、新たにわかった登場キャラ11人も大公開だ!



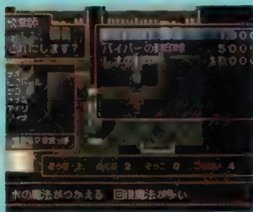
幻想水滸伝Ⅱ

12月(予) RPG	▶価格未定 ▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)

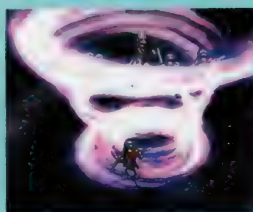
紋章に秘められた謎に迫る!!

より練り込まれた紋章システム

前作からさらなるパワーアップを経て継承された〝紋章〟というシステム。これは、封印球と呼ばれる魔力が封じ込められた球を、体に宿すことによって使用できるもの。紋章にはさまざまな種類があり、これを発動することによって魔法や特殊攻撃が使えるようになるのだ。紋章は、〝紋章師〟という不思議な能力を持つ者に宿してもらうことができる。下で紹介しているジーンも、この紋章師の1人だ。前作では各キャラに1つずつしか紋章を宿すことができなかったが、今作では複数の紋章を宿すことができるぞ。



◀ジーンを仲間にすれば本拠地にお店を開くのだろう。



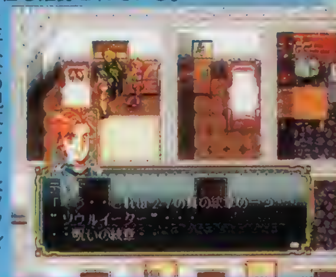
◀特に多用するのが、魔法を唱えられる〝魔法紋章〟だ。

前作とのつながりを持つ紋章設定

すべての紋章の根元として、「27の真の紋章」と呼ばれる絶大な力を持つ紋章が存在している。その中から、前作ではソウルイーターや門の紋章などが登場し、物語の重要なキーワードになっていた。今作で真の紋章が登場するかどうかはわからないが、ソウルイーターや門の紋章の眷属(流れをくむもの)となる新しい紋章の存在も確認されている。



▲前作の108星を陰で支えたレックナートは門の紋章の一族だった。



▶主人公の親友テッドはソウルイーターを持っていたため、紋章の力により300年間不老不死の状態だった。

紋章は3つまで宿すことができる

前作で宿せる紋章は、1人につき1つまでだったが、今作では頭、右手、左手の3カ所に宿すことができるキャラが登場するぞ。つまり、1人につき最大3つの紋章が宿せるのだ。ただし、3カ所すべてに紋章を宿せるキャラは少なく、たいていは1〜2個程度らしい。



▲レベルが上がると宿せる場所も増える。



▶状況に応じて紋章を使い分けられるぞ。

"組み合わせ魔法"が1人でも発動可能に!!

2人のキャラが同時にレベル4の魔法を唱えることによって発動する"組み合わせ魔法"。これはもちろん今作にも継承される。しかも、1人に複数の紋章が宿せることで、ほかのキャラの助けがなくても魔法を組み合わせることができるのだ。さらに新しい組み合わせが登場するかも。



▶唱えるときに2つの紋章が浮かび上がる!



▲これは雷と火の組み合わせ魔法「[illegible]」。すさまじい破壊力だぞ。

続々公開される108星の仲間たち

タイトル通り、中国の古典「水滸伝」をモチーフにしているこの作品には、108人という数多くの仲間が登場する。前作で活躍したキャラも20人ほどが再登場するぞ。今回は、新たに判明した11人の仲間たちを紹介していこう。





謎に包まれた紋章師 ジーン

紋章の力が秘められている封印球を、人へと宿す能力を持っている紋章師。前作より再登場のキャラだが、素性は謎のままだ。不敵な微笑みを持つ年齢不詳の美女である。



炎を操る旅の魔術師 ザムザ

トトの村に逗留している旅の魔術師。火の紋章を扱うほか、魔術師にしては珍しく肉弾攻撃をも得意としている。両手に炎を宿した特殊攻撃で相手に必殺の一撃を与える。



山ねずみと仲良しの少女 ミリー

パートナーである山ねずみの"ボナパルト"とはぐれ、リューベの村で途方に暮れているところに主人公と出会う。見かけはカワイイが……。

紋章シーンを大公開!!

紋章の発動シーンを大量入手! 種類が増えてエフェクトもさらに派手になった、『Ⅱ』の進化した紋章をとくと見よ!!

旧紋章

前作に引き続き、下の6つの紋章が登場する。これは、俗に「五行の眷属」と言われる5つの紋章に、破魔を加えた比較的スタンダードなもので、誰でも宿すことができるのだ。

火の紋章



◀攻撃系が中心で使い勝手がいい紋章だ。写真はレベル1「火炎の矢」。

水の紋章



◀主に回復系と補助系の効果を持つ紋章。これはレベル3「優しさの流れ」。

風の紋章



◀攻撃、回復、補助と3拍子そろった紋章。空の敵に効果大のレベル3「切り裂き」。

土の紋章



◀間接的な補助系魔法が多い紋章。写真は防御力アップのレベル1「土の守護神」。

雷の紋章



◀単体攻撃の魔法が多い紋章だが、その威力は強大だ。これはレベル3「天雷」。

破魔の紋章



◀対アンデッド魔法と、回復魔法を併せ持つ紋章。これはレベル1「小言」だ。

新紋章

「Ⅱ」で新しく登場する紋章。これらは真の紋章の流れをくむものと予想される。中でも「輝く盾の紋章」と「黒き刃の紋章」は、その名前と発動時の効果などから、対になっていると思われる。

輝く盾の紋章



▲主人公が右手に受け継ぐ紋章。攻撃と回復の両方の能力を併せ持つ。これはレベル2「輝く光」。

黒き刃の紋章



◀ジョウイが右手に受け継ぐ紋章で、攻撃魔法が多い。レベル1「裁きの時」。

闇の紋章

▼ソウルイーターの眷属であり死を司る紋章。これはレベル2「魂の盗人」。



蒼き門の紋章



▲門の紋章の眷属で頭にのみ宿せる。写真はレベル1「開かれし門」。



森を愛する狩人 **キニスン**

リューベの村近くの森に住む狩人。物静かな好青年で、自然と動物を愛する優しい心の持ち主だ。戦いのために森を荒らされることについて、いつも心を痛めている。



キニスンの親友 **シロ**

キニスンとともに森で暮らしている白い狼犬。小さい頃に出会って以来、ずっとキニスンと行動をともにしている。キニスンが仲間になるときに一緒についてくる。



酒好きの女剣士 **アニタ**

剣術の使い手である女剣士。はやぶさの紋章を宿し、素速い動きで相手を切り刻む特殊攻撃を得意としている。腕は確かだが、かなりの酒好きらしく、よく酒場に現れるという噂だ。



若きグリフォン **フェザー**

グリフォン族の若き個体。傷ついて倒れているところを、主人公に発見される。戦闘パーティでは2キャラ分のスペースを必要とするLサイズキャラである。

特殊攻撃紋章

宿すことで特殊攻撃が使えるようになる紋章。ここに紹介した2つの紋章は、武器の系統によって装備できるキャラが異なる。ということは、武器の種類の数だけこういった特殊攻撃紋章が存在するのかも。



とんびの紋章

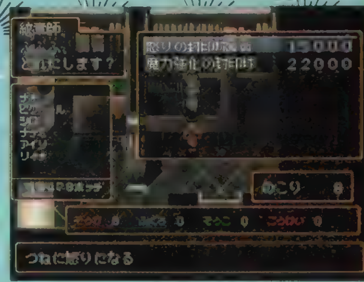


ゴズの紋章

▲手裏剣系武器のキャラに宿せる紋章。ジャンプして敵全体を攻撃する。
▶斧系武器のキャラに宿せる紋章。横一列の敵にダメージを与える。

特殊効果紋章

特殊効果紋章とは、戦闘時に使うものではなく、宿すだけで効果が現れるという一風変わった紋章だ。体力の自動回復や魔力吸収、キャラの強化など、いろいろな効果の紋章が登場するぞ。



▶攻撃力が上昇する"怒り"状態になる「怒りの封印球」も売っているぞ。



◀主人公は、仲間が多くなるほどに攻撃力が増す「友情の紋章」を宿せるのだ。



◀「手技の紋章」を武器に宿していれば、通常攻撃をしたときに敵からお金を盗むことができる。

専用紋章

特定のキャラにしか宿すことができない、固有キャラ専用の紋章。紋章によっては魔法攻撃だったり特殊攻撃だったりと違いはあるが、どれもそのキャラの特徴がよく出たものになっているぞ。下のキャラ紹介とも合わせて見てみよう。

からくりの紋章



白き聖女の紋章



▲ジークフリード専用紋章。レベルに応じて攻撃が変化していく。

◀メグ専用の紋章。からくり人形をけしかけて攻撃をする。

▶ロンチャンチャンとワカバ専用の紋章。ただし、同じ紋章でも攻撃方法は異なる。

白虎の紋章





炎の竜の紋章

◀ザムザ専用の紋章。両手に炎をまとって、敵を攻撃する技を繰り出す。
▼ミリー専用の紋章。ボナパルトをけしかけて敵を攻撃する。

山ねずみの紋章





からくり使いの少女 メグ

からくり師である叔父のジュッポに憧れて旅に出た少女。前作からの再登場だが、後先考えずに行動に出てしまう「鉄砲玉」的な性格は、今作になっても相変わらずらしい。



伝説のユニコーン ジークフリード

ときおり見られるという話が伝えられている、伝説の存在であるユニコーン。Lサイズキャラとして仲間になるのだが、どんなふうに主人公と出会うのだろうか。



龍式格闘術の開祖 ロンチャンチャン

龍式格闘術という拳法を教えている格闘家。正しい精神には健康な身体が必要であるという信念を持っており、日頃の修行をかかさない。自分の道場を開いているが、今のところ弟子はワカバ1人である。



ロンチャンチャンの一番弟子 ワカバ

「近所に道場があったから」という理由で入門した、ロンチャンチャンの弟子。入門者が1人しかいなかったため、一番弟子になっている。修行をも楽しむ前向きな性格の女の子だ。

TALES OF テイルズ オブ

テイルズ オブ ファンタジア

12月（予） RPG ▶価格未定 ▶ナムコ ▶MC（ブロック数未定）

スタンダードなスタイルを踏襲しつつも、独自のリアルタイム戦闘で話題を呼んだ『テイルズ〜』。今回は、シリーズ２作品の戦闘システム「LMB（リニアモーションバトル）」を検証し、PS版「TOP」の戦闘を予想してみよう。



クレス
剣術道場の息子だけあって、基本はバッチリ。体力回復なども自分で出来るし、万能キャラ？

正義の刃に斬れぬ物なし！



ファンタジー物のお約束というか、やはり主人公たちのメイン攻撃は、剣による近接戦闘。「たたかう」だけの単純なコマンド戦闘と違い、斬る、突く、ジャンプ攻撃……そしてときには防御などを使い分けることが重要だ。また、ここで紹介している「魔神剣」を始めとした数々の奥義も、戦闘のおもしろさを増幅させている。

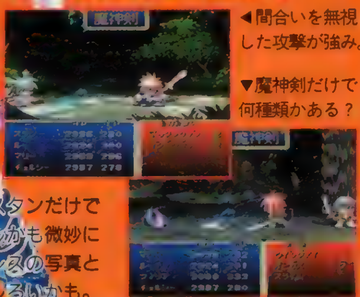






スタン
純朴な性格は、シリーズ伝統？　深い戦術より豪快（荒い？）な戦い方が似合う熱血漢。

魔神剣！…と言えばこの２人



◀間合いを無視した攻撃が強み。

▼魔神剣だけで何種類かある？

剣を扱うキャラが多かった『TOD』。なかでも「魔神剣」は、メジャーな剣技なのか、スタンだけでなくマリーも使って（しかも微妙に違う）たよね。上のクレスの写真と見比べてみるのもおもしろいかも。

剣技 SWORD MAN

『テイルズ〜』シリーズが誇る大研究!! リアルタイム戦闘システム「LMB」を大研究!!

PHANTASIA ファンタジア

この世の理（ことわり）を覆す魔の力!

戦闘の花形は、やっぱり魔法。派手なエフェクトに、与えるダメージ……見た目も実用度も文句なし。ひと口に魔法と言っても、魔術、法術、召喚術、晶術（これのみ『TOD』）と、その種類も豊富。新しい術を覚えるたび、すぐにその演出・効果を確かめたくなってしまう。





アーチェ
「テイルズ〜」の元祖・能天気娘。とは言え、実力は十分で、パーティのポイントゲッターだ。

フィリア
見かけとは裏腹に剣を振り回し、攻撃魔法もバリバリ使う。回復役の方が似合うかも。

職業に差のなかった『TOD』



▶フィリアにはアトワイトがぴったり?

装備するソーディアンにより、使える魔法が変化した『TOD』。剣が魔法を覚える、というのも新しい試みだった。

魔法 MAGIC USER

闇を貫く一閃!





チェスター
個性派揃いのパーティの中では、影の薄いチェスター。PS版で見せ場は増えるのか?

敵との距離の概念がある「テイルズ〜」では、間合いを無視出来る弓は、貴重な存在。だが、今ひとつ影が薄いのは弓使いの宿命かも?

チェルシー
一流の弓使い……だが、そのトンチンカンな言動で、一部では「お笑い担当」と呼ばれる。

ついにチェスターも必殺技を会得

SFC版「TOP」では、必殺技を使えなかったチェスターだが、PS版では技を覚えるとの情報が（上の紅蓮もその1つ）。これで使用頻度アップか!?

弓術 ARCHER

やっぱり戦闘は生（リアルタイム）がおもしろい

敵の技のスキに攻撃、仲間との連携……そして連続技。戦闘でこんな楽しみ方をできるのは、いまのところ『テイルズ〜』だけ。そして、今度のPS版『TOP』では、どんな新しい「楽しさ」を提供してくれるのだろうか? チャネリングによる多人数プレイの標準装備? 格闘ACTのようなコマンド技の標準化? こんな予想が出来るのも、また「テイルズ〜」だけだろう。



▶「E・LMB」をさらに強化した戦闘になるらしい。



™

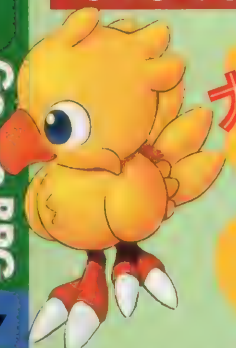


発展するとどうなる？
海辺の村
最初はさびしい村だけど、チョコボたちの活躍によってどんどん発展していくぞ。



シドの住む巨大な要塞
シドタワー
村の南東にそびえる謎の塔では、なぜかいつも、爆音や振動が絶えないらしい。

CHOCOBO2 NEW SYSTEM



大公開！ 3つの新システム

いろんなところがパワーアップされ、より遊びやすくなった今度の『2』。3つの新システムが判明したので、強化されたポイントを紹介しよう。これでハマリ度も、100%バージョンアップしそうだぞ！

チョコボの不思議なダンジョン2	
12月下旬(予)	▶価格未定　▶スクウェア
ダンジョンRPG	▶MC(ブロック数未定)

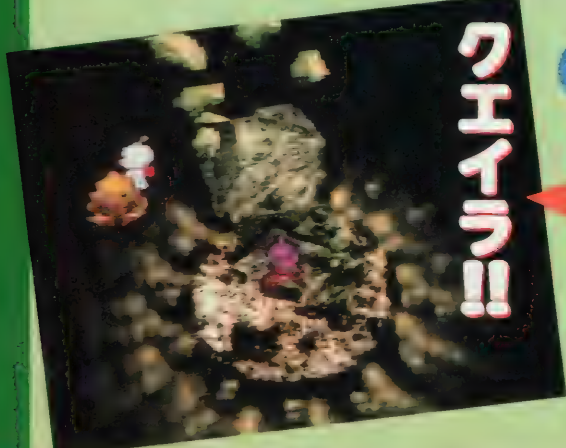
NEW SYSTEM 1 魔法

新魔法と謎の本の存在が発覚!

「2」には、「ファイア」「エアロ」「ドレイン」などに加え、新たに「クエイク」の新魔法が登場する。また、特殊なスキルを修得していないと読めない〝特別な本〟も用意されているので、魔法の使い方の幅がグンと広がりそうなのだ。



クエイクの本



「クエイクの本」が新登場
前作では杖の一種で登場した「クエイク」が、今回は魔法の仲間入り！ 何度も使えば「クエイラ」⇒「クエイガ」とレベルアップしていくぞ。



魔法のポイント

謎がいっぱい「小難しい本」

「2」に存在する〝特別な本〟。そのうちの1冊が、この「小難しい本」だ。この本に秘められたパワーを解放するには、あるものを身につけて読まなければならない。その〝あるもの〟とは…？



え？ 何も起こらない？



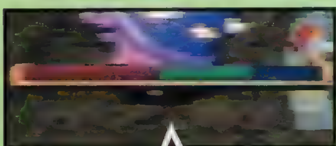
▲▶普通に読んでも何も起こらない。使い方がわかれば、超強力な魔法が発動するらしいが……。

NEW SYSTEM 2

アクティブ・タイム・バトル

より進化した新ATBに注目!!

「2」のATBは前作と違い、チョコボとモンスターのATBバーが1本化されている。前作と比較すると、バーを"タメ"るのではなく、"行動ターン"を表すシステムになったのだ。ターン制になったことで"待ち時間"がなくなり、サクサクと快適にプレイすることができるぞ。



新ATBバー解説
敵に出会うとこのATBバーが出現。緑がチョコボターン、赤が敵のターン、青は空白を示す。

①空振りキックで…



◀ターン制なので、1マス離れた敵を空振りで誘う。

②ゴブリンが一歩接近



◀すると敵が一歩前へ進み、チョコボのターンになる。

③チョコボのキック!

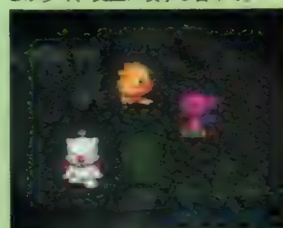


◀キックで先制攻撃！ その瞬間に緑のバーが0に。

バーは行動回数を表す!

バーの長さは「敵が行動を起こすまでにチョコボが何回行動できるか」を表し、右端まで赤いバーが達すると敵ターンになる。しかし、バーの長さは敵によってまちまち。敵の動きが遅いとバーが長くなり、右端に達するまでに空白（青いバー）が発生し、そのぶんチョコボの行動回数が増える。これによって、前作とは違った戦術が必要になってくるのだ。

▼通常はバーの短い敵を相手にすることが多く、交互に攻撃し合うぞ。



④ゴブリンの反撃!



▶バーがすべて赤になると、敵が行動するターンになる。

ATBのポイント① 素早さアップで行動回数が増える!

「すばやさの実」を使うなどしてチョコボの素早さを上げると、1回の行動で消費するチョコボターンの量が少なくなる。これによって、敵が1回の行動を起こすまでにチョコボが行動できる回数が増えるのだ。

▶緑のバーの幅が小さくなり、行動回数が増えるぞ。





ATBのポイント② 追いかけっこになると?

『2』のATBではチョコボと敵が交互に行動する。では追いつ追われつになったら同じ行動の繰り返しなのか？ という疑問が浮かぶけど、その場合は素早いほうが、そのうち相手に追いつくか、引き離せるのだ。

▶素早さで勝るチョコボが、黒魔道士に追いつく!



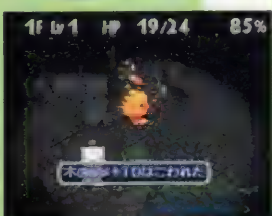


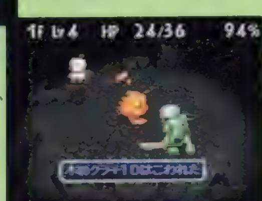
NEW SYSTEM 3

不思議なハネ

新システム「不思議なハネ」の秘密とは?

なんと、チョコボの装備品であるツメとクラが壊れることが判明！ 壊れてしまった装備品は、不思議な効果をもったアイテム「不思議なハネ」に姿を変える。使い方しだいでは、冒険がグッと楽になるらしいが…？





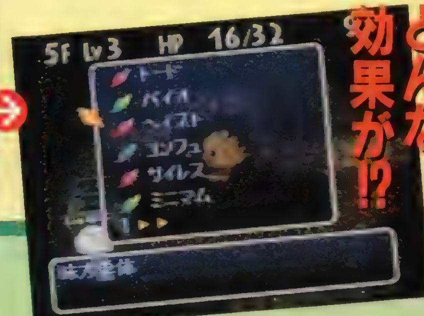
▲壊れたツメの魂のように、ひらりと舞う1枚のハネ。
▶同じ木でもツメとクラとでは、壊れたときに出現するハネの種類が違うのだ。

不思議なハネのポイント ハネを集めるといいことありそう?

画面写真を見ればわかるとおり、壊れたツメやクラから生まれる「不思議なハネ」には、それぞれに魔法の名前がついている。このことから、ハネには魔法に関係する使い道があると推測できる。いろんな種類のハネを集めていけば、いいことがありそうだぞ。

▶ハネは単体で使っても効果はない。どんな使い道があるのかな？





どんな効果が!?

開発絶好調!! 勇者たちの息づかいが聞こえ始めた!!

新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA ブレイブサーガ

新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	
12月(予) S・RPG	▶¥6,800 ▶タカラ ▶MC(ブロック数未定)

いよいよ全体像が見え始めてきた『ブレイブサーガ』。今回は、タクティクスマップや秘密基地など、ゲームの核となるシステム面をチェック!!

ゲームシステムを徹底紹介!

歴代勇者シリーズ総登場のS・RPGとして、多くの勇者シリーズファンから多大な期待を集めている『ブレイブサーガ』。これまでは、オリジナル勇者「バーンガーン」を中心に、シナリオや設定面での情報をお伝えしてきたが、今回はついにゲームシステムに迫る！タクティクスマップでの勇者たちの戦いや、シナリオ間の秘密基地システムなど、『ブレイブサーガ』ならではのポイントにスポットを当てて紹介するぞ!!



スペリオン

マッハスペリオン

ゲームの流れ

ゲームは、TVアニメを意識して1話ごとに区切られている。1話ぶんの流れは基本的に右の通り。シナリオによっては、戦闘（タクティクスマップ）が2回発生する場合もあるぞ。

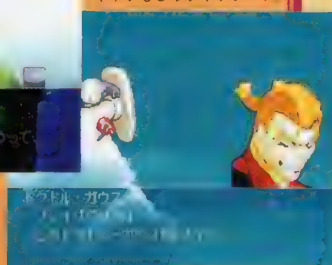
サブタイトル → シナリオイベント → タクティクスマップ → シナリオイベント → 秘密基地（VARS本部）

シナリオイベント

ミニキャラで展開するイベントシーン。ここで、各話ごとのストーリーが進む。バーンガーンを中心としたオリジナルストーリーに、過去の勇者たちのTVアニメを彷彿とさせるエピソードがからんでくる。決めゼリフなどは、TVと同じ声優さんが担当するぞ。



▼歴代勇者の話も大量に登場。これは「ジェイデッカー」第1話の再現。マイナーキャラもしっかりサポート。

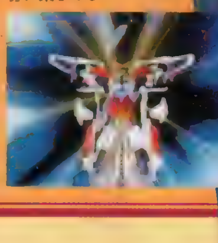


▲全体的なストーリーは、オリジナル勇者バーンと、主人公の少年、瞬兵を中心にして展開していく。

●イベントでは合体シーンのムービーも!!

ストーリーの進行によって、イベントシーンで合体ムービーが流れる場合がある。このときのムービーは、TVフィルムを使用した「本物」となっているのだ。もちろん、多くの勇者の合体ムービーが用意されている。ファンならば絶対に見逃せないシーンなのだ。

▼▶懐かしのあのキャラの合体シーンを、存分に楽しめる！





飛び入り新情報

ナゾのオリジナルメカ登場!

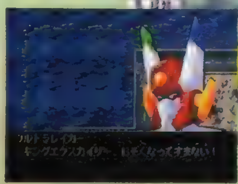
オリジナルメカとして登場するスペリオンとマッハスペリオン。味方として登場するらしいのだが、スペリオンは以前紹介した敵メカ、ギルディオンに瓜ふたつ。果たして両者の関係は……？

タクティクスマップ

▼シナリオによって様々なマップが用意されている。マップキャラも大きくてわかりやすいのが特徴。



タクティクスマップでは、敵・味方関係なく、素早いユニットから行動していくシステムを採用している。順番が回ってきたユニットから、移動、攻撃などのコマンドを繰り返していくことになる。敵の全滅やボスの撃破など、マップごとに定められた勝利条件を満たせば、マップクリアとなり、シナリオイベントに突入する。



◀タクティクスマップ中に、イベントが発生する場合もあるぞ！

勇者たちのレベルアップは？

バーンを始めとするオリジナルキャラに限り、レベルアップ時に得られる「パワー振り分け値」を使い、攻撃や防御などのパラメータを自由に伸ばすことができる。ポイントの振り分けは、秘密基地で行うことになるぞ。一方、歴代の勇者たちの場合は、レベルアップすると、その場で自動的にパラメータが上がる仕組みになっているのだ。



バーン

◀上昇するのはＨＰとＥＰのみ。能力値は、その場ですぐには上がらない。

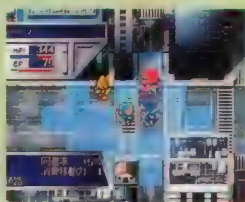


その他の勇者

▶レベルアップすると自動的にパラメータが上昇するのだ。

●一度のターンに行動できるのは2回まで

ターンが回ってきたユニットは、移動、攻撃、アイテムといったコマンドから、好きなものを２回実行可能。移動→攻撃、攻撃→移動など、そのときの状況によって、適確な行動を選択するのだ。ただし、攻撃→攻撃などのように、同じ行動を２回続けることはできない。キャラの特性を考えて自分なりに戦略を立てる必要があるぞ。



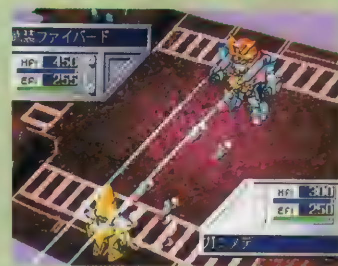
◀順番が回ってきたユニットから行動。基本は移動→攻撃だ。何もしたくないときは待機を選べばいい。



▶攻撃は１回だけ。基本的に武器には、ＥＰ（エネルギーポイント）が必要で、なくなると使用できなくなる。

●戦闘シーンでは迫力の演出が用意されている！

タクティクスマップ中に、ユニット同士が戦闘に入ると、画面は戦闘シーンに切り替わる。ここでは、攻撃アニメーションと同時に勇者たちの叫び声が入り、戦いを盛り上げてくれるのだ。武器ごとのエフェクトも凝っていて、見ていて飽きることはないぞ。また、クリティカルヒットが発動するとキャラクターのカットインが挿入される場合もあるぞ。



▲戦闘シーンのエフェクトは、使用する武器ごとに違うのだ。細かい演出は感動もの。

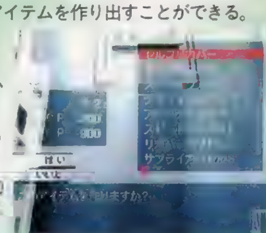
秘密基地

各話が終了すると、この秘密基地画面になって次の戦いへの準備を整えることになる。ここでは基地で行える代表的なコマンドを紹介していこう。ちなみに、基地には歴代勇者それぞれの部屋が用意されており、訪れることで会話を楽しむことができるのだ。これにより、イベントが発生する場合もあるぞ。



アイテム工場

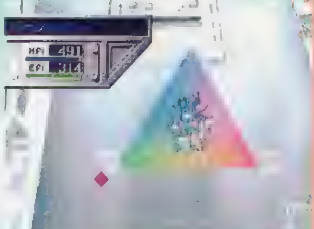
戦闘で得たＣＰ（お金のようなもの）を使って、アイテムを作り出す場所。ＨＰ回復やエネルギー回復など、様々なアイテムを作り出すことができる。ここで作ったアイテムは、次のタクティクスマップから「アイテム」コマンドで使用することができるぞ。



▶回復アイテムは切らさないように、ここで補充しよう。

メンテナンスルーム

バーンの能力値を設定する場所。レベルアップで得た「パワー振り分け値」を、攻撃力、防御力、命中率の３つのパラメータに振り分けていく。自分の戦い方に合わせて、自由に設定できるのだ。なお、設定できるのはバーンを始めとするオリジナル勇者のみだ。



▲攻撃を取るか、防御を取るか、しっかり考えて設定しよう。

武器改造室

それぞれの勇者たちが装備している武器を改造するのが、この武器改造室だ。ＣＰを支払うことで、それぞれの武器ごとにパワーアップできるぞ。ただし、武器の改造には大量のＣＰが必要になってくる。タクティクスマップでしっかりＣＰを稼いでおく必要があるぞ。ちなみに、ここではオリジナルキャラだけではなく、すべての勇者の武器を改造できる。



◀改造にかかる費用はかなり高い。しっかり計画を立てて改造していこう。

その他にも…

秘密基地には、ここで紹介した以外にも、データをセーブする場所や、ちょっとした情報を得ることができる「司令室」などといった施設が用意されている。また、各勇者たちが待機している部屋は、シナリオが進み、その勇者が仲間になることでどんどん増えていくのだ。秘密基地の発展を見るのも楽しみの１つだ。

バトルが熱い!フルポリゴンRPG誕生!!

これまで数々のRPGを世に送り出してきたSCEIが、自信を持って贈る超本格派RPG『レガイア伝説』。今回は独特の世界観や斬新な戦闘システム、個性的なライバルキャラクターなど独自のセンスが光る本作の魅力を大紹介!さらに、新たに判明したミニゲームも公開するぞ。



レガイア伝説

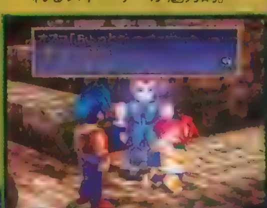
10/29 RPG ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

レガイア伝説

戦闘の楽しさを追求した大作RPGの魅力に迫る!

幻想的な世界を舞台とした奥深いストーリー。そして、従来のＲＰＧとはまったく違う戦闘システムや、数々のミニゲームなど、今回は本作の魅力を３つのポイントに分けて詳しく紹介していこう。

▼ファンタジーの世界で展開されるストーリーが魅力的。





▲ポリゴンで描かれたキャラが所狭しと動きまくる!



◀派手なエフェクトが戦闘をさらに盛り上げる!臨場感もバツグンだ。

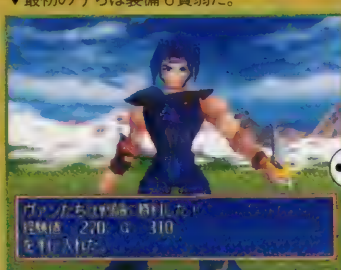
ト迫力のバトルエフェクト!!

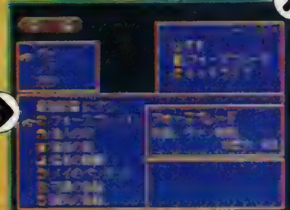
装備を変更するとグラフィックも変化するのだ!

この『レガイア伝説』では、キャラクターの装備を変更すると、それに応じてグラフィックも変化することが判明した。強力な武器や防具を手に入れることで、見た目も強そうになっていくぞ。もちろん武器や防具はフルポリゴンで表示されており、パワーアップすることに、その威力が実感できるのだ。



▼最初のうちは装備も貧弱だ。





◀装備できる武器や防具はキャラクターごとにそれぞれ異なる。

個性派ぞろいの登場キャラクターを大紹介!!

ある日を境に世界全域を覆い始めた、人の心を狂わす邪悪な霧。主人公たちは、霧を晴らして世界に再び平和を取り戻すため、未知の世界へ旅立つことになる。そして旅先では、個性的なキャラクターたちが続々と登場し、主人公たちの運命を思わぬ方向へ導いていくのだ。ここでは、そんな登場キャラクターの中から、ストーリーに深く関わってくる3人＋1人の登場キャラクターを画面写真とともに大公開！　彼らの魅力に迫っていこう。



コート

赤と青の瞳を持つ謎の美青年

敵か?味方か?

右が青、左が赤の瞳を持つ、不思議な雰囲気を漂わせる青年。詳しいプロフィールなどは謎に包まれており、その正体を知る者は少ない。はたして彼は何者なのか?どうやらストーリーの重要なカギを握る人物らしいのだが…。

デリラ三兄弟

忍者のような風体の3人組。主人公たちをライバル視しており、さまざまな場所に現れては行く手を阻もうと勝負を挑んでくる。





▶デリラ三兄弟の登場シーン。これが彼らの決めポーズなのだ。

長男◆ギ・デリラ

ある国の軍で有能な指揮官だった男。1対1の真剣勝負を好む勇敢な戦士でもある。

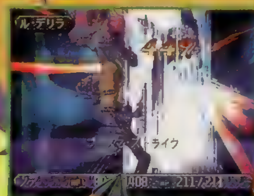


▲ギ・デリラの必殺技、紅蓮昇炎斬！



末っ子◆ル・デリラ

兄、ギ・デリラを心から尊敬し、行動を共にする女戦士。雷を自在に操る能力を持っている。



▶兄と互角かそれ以上の実力を持つ彼女はかなりの強敵だ。



次男◆チェ・デリラ

兄の片腕として付き従う。腕力が最大の武器。



▶鍛え上げた腕力から繰り出される強力な一撃!

Check プレイヤーの遊び心をくすぐる多彩なミニゲーム!

ストーリーを進めていく途中には、いくつものミニゲームが用意されている。これらはどれも本格的で、それぞれが独立した1本のゲームとして楽しめるものばかり。以下にその内容を紹介していこう。ときには本編を忘れて、こうしたミニゲームに熱中してみるのも楽しいぞ。



闘技場

プレイヤーキャラが、モンスターと1対1で戦う闘技場。アイテム使用不可などのハンデ戦も用意されており、緊張感あふれる戦闘が楽しめるぞ。



▲コマンドの入力方法などは、通常の戦闘と同じなのだ。

単純格闘ボコスカン

○、△、□の3つのボタンを使って、ジャンケンのように対戦するお手軽2D格闘ゲーム。遊びやすさがポイント。

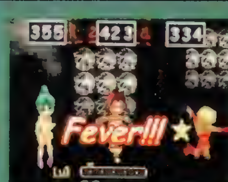


釣りゲーム



ルアーや竿の種類、魚の習性など、さまざまな要素を取り入れた本格的なルアーフィッシング。魚を釣って得たポイントは貴重なアイテムと交換できる。

ダンスコンテスト



▲タイミングよくボタンを押してコンテスト優勝を狙おう。

軽快なリズムに合わせて華麗にダンスを踊り、その評価を競う。テクニック自慢のライバルたちを抑えて、キミは見事優勝することができるか?

スロットマシン

「ワイルド宣言」という名前のスロットマシン。3枚の絵柄をそろえれば、コインがどっさり！ギャンブラーの血が騒ぐ!?



サウザンドアームズ







▲戦闘中のアクションは、すべてアニメーションで描かれる。迫力シーンの連続に目が離せない！

機械とファンタジーが融合した魅力あふれる世界を舞台に、愛と冒険の物語が語られるRPG『サウザンドアームズ』。今回は戦略性豊かな戦闘システムにスポットを当てるぞ！

サウザンドアームズ

12月(予) RPG ▶価格未定 ▶アトラス ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

画期的な要素が満載の"アニモーションバトル" 戦闘システム徹底解剖！

前衛・後衛の配置が戦闘の勝敗を左右する

戦闘ではマイスをリーダーに3人パーティを組み、前衛1人、後衛2人に分かれて戦う。味方の配置はかなり重要だ。







『サウザンドアームズ』の戦闘シーンには、3Dの背景をバックに、2Dのキャラがさまざまなアクションを見せる〝アニモーションバトル〟が採用されている。奥行きのあるバトルフィールドで、主人公のマイスと仲間たちが激しいバトルを繰り広げるぞ。また、このゲームを象徴する〝マイスターシステム〟によって鍛えられた「精霊剣」も、戦闘でその真価を発揮するのだ。今回はアクティブな迫力と緻密な戦略性を持つ、戦闘システムのポイントをチェックしよう！



◀アニモーションバトルの演出効果が、戦闘の迫力と臨場感を飛躍的に高めてくれるぞ！

マイスターシステムとは

精霊が持つ魔法の力と、女性から向けられる〝想い〟を込めて精霊剣を鍛えるマイスターシステム。その技術で鍛えられた精霊剣は、段階に応じて形が変化する。もちろん、攻撃力も格段にアップするぞ！



臨機応変に行動を変えられる、新感覚のバトルシステム!!

戦闘は３Ｄフィールドで行われ、前・後衛にいる３人の味方の中で行動可能になったキャラから、攻撃や精霊魔法などのコマンドを入力できる。コマンド入力が終わったキャラは、頭上にあるゲージがいっぱいになると、その行動を実行するぞ。ただ、コマンド入力後でも待機中の段階なら、ほかのコマンドの再入力が可能。突発的なピンチにも即座に対応できるのだ。




◀▼攻撃のコマンドを入力し、待機中のムーザ。そこに敵の攻撃がヒット！　思いのほか大きなダメージを受けてしまった。



◀このままでは危険だと判断し、攻撃のコマンドをキャンセルして、回復アイテムを使うコマンドを再入力。このように、戦況に応じてコマンドを変えられる。

●精霊魔法

精霊剣を鍛えると剣の攻撃力がアップする以外に、さまざまな効果を持つ精霊魔法が使えるようになる。どの女性キャラの想いを込めるかで、覚える精霊魔法の種類も変わるぞ。女性キャラの特徴が、覚える魔法にも反映されるのだ。



▲精霊魔法を使うとEP（エレメントポイント）を消費する。強力な魔法ほど、EPの消費量は多い。

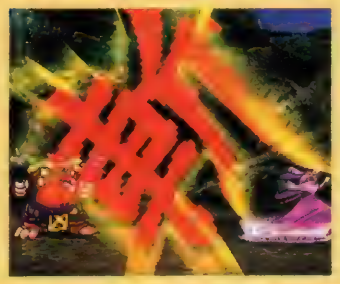


▼攻撃型や回復型など、精霊魔法のバリエーションは豊富だぞ。

●必殺技

マイスとネルシャ以外の仲間たちは、前衛にいるときのみ、それぞれが独自の必殺技を使える。派手な演出から繰り出される必殺技は、その威力も抜群！　逆転性を秘めた最後の切り札として、ここぞという場面で役に立ってくれそうだ。

▼美貌のサムライ、ソウシの必殺技が一閃！　次々と飛来する文字の演出が美しい。





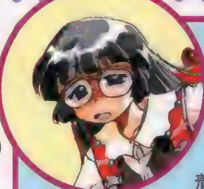
▲戦いの雰囲気にそぐわない、愛敬たっぷりのお化けが出現。明るく好奇心旺盛なカイリーンらしい必殺技だ。

マイスとネルシャが使える専用の攻撃も大公開!

マイスとネルシャは必殺技が使えない代わりに、それぞれが専用の攻撃手段を持っている。どちらの攻撃も、必殺技に負けない威力を秘めているぞ。マイスがマイスター（精霊鍛冶師）で、ネルシャがドレスマイスター（精霊仕立て師？）であることを考えると、これらの攻撃手段は彼らの特技を最大限に発揮したものといえるのかも。



▲ユニークな演出は、必殺技にまったくひけを取らない。ちなみに、どちらの攻撃も前衛にいるときでないと使えないのだ。



◆ネルシャ百変化!!
着替え

着ている衣装に合わせて性格が変貌する、難儀な特徴を持つネルシャ。"着替え"はそんな彼女の長所（？）を生かした、ファッショナブルな攻撃手段だ。着替えた衣装によって、さまざまな攻撃を繰り出すぞ。

▼▶豊富な衣装の中から着替えたいものをチョイス。







◀アーミールックで銃を乱射！これはもはや別人!?



◆邪悪をくじく存在!!
精霊獣

強力な力を持った精霊獣を、戦闘中に呼び出してしまう荒わざ。出現した精霊獣はそれぞれの得意な攻撃で、敵に大ダメージを与えるのだ。その演出は、画面を飛び出さんばかりの大迫力！







▲▶精霊獣はそれぞれが異なる属性を持っている。相反する属性の敵に使えば、さらに効果大。

エニックス新刊情報!!

9/25発売予定

ますます広がる『まもって守護月天!』ワールド!!



さまざまな試練を越えて、上・下巻完結!!

コミックノベル
小説　まもって守護月天!Ⅳ
スウィート・サマー・アゲイン下
原作:桜野みねね　著者:藤咲あゆな　新書判/定価900円(税込み)

目指せ!コンプリート!!

エニックス コレクションカード シリーズ①
まもって守護月天!
1パック(10枚入)　メーカー希望小売価格　381円(税別)
1BOX(15パック入)メーカー希望小売価格5,715円(税別)

「まもって守護月天!」ワールドへようこそ!!

まもって守護月天!
FAN BOOK
桜野みねねのほん　B5判/定価1,300円(税込み)

TVアニメ化!
10月17日(土)夜6:00~
全国テレビ朝日系列で放映!

デスクトップで離珠と遊ぼう!!

エニックス CD-ROMコレクション
まもって守護月天!
~離珠の小箱~　箱型デジブック/定価4,800円(税込み)

好評発売中!



パッパラパーンと最新刊!!
パッパラパーンとTVアニメ化!!

ガンガンコミックス
突撃!パッパラ隊⑭
松沢夏樹

10月3日(土)より
テレビ東京系列6局ネットで放映!

コミック判/定価410円(税込み)

GC ガンガンコミックス
コミック判/定価410円(税込み)

好評発売中!



PON!とキマイラ②
●浅野りん

忍ペンまん丸⑨
●いがらしみきお

生体融結バイオガーダー②
●増田晴彦

TWIN SIGNAL⑬
●大清水さち

ガンガンコミックス スペシャル
21世紀マンガ大賞セレクション　A5判/定価680円(税込み)

DPSソフトレビュー

秋の訪れとともに、DPSソフトレビューも今回から大幅リニューアル。これまで以上に詳しく、ナイスなページを目指していきますので、どうぞよろしくお願いします！

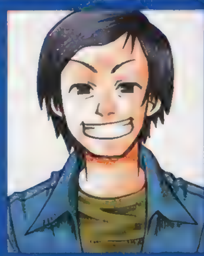
どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

➔レビュアー紹介

レビュアー	好きなジャンル／好きなPSソフト
岩崎啓眞 ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	▼好きなジャンル フライトSLG ▼好きなPSソフト ソビエトストライク コロニーウォーズ
ウォルフ中村 つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	▼好きなジャンル SPG、対戦格闘 ▼好きなPSソフト ペブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ 毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	▼好きなジャンル RPG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健 長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	▼好きなジャンル STG ▼好きなPSソフト すずきゆみえ 北斗の拳
がんの字 ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	▼好きなジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト TILK エターナル メロディ
TAC★ メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドドライブライター。今日も趣味の世界に読者を誘う。	▼好きなジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
PON RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。現在、宇宙農家にハマり中。	▼好きなジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト マリーのアトリエ 幻想水滸伝
城イドム ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。	▼好きなジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝
うきき松崎 2D格闘やS・RPGなどオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	▼好きなジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
袋こ〜じ 美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「やるドラ」シリーズの記事などを担当。	▼好きなジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト アドヴァンストV.G.2 どきどきポヤッチオ
小岩 気に入ったゲームはとことんまでしゃぶり尽くすゲームジャンキー。弱冠20歳という若さを武器に、徹夜でプレイし続ける。	▼好きなジャンル RPG ▼好きなPSソフト 東京魔人學園剣風帖 KING'S FIELD II
ほやへ田島 好き嫌いの激しいわがまま偏食ライター。気に入った美少女が出てくればとりあえずOKと思われがちだが、実は鋭い批評眼を持つ。	▼好きなジャンル RPG ▼好きなPSソフト 東京魔人學園剣風帖 サガ フロンティア

※イラスト／岩瀬さとみ

岩崎啓眞



増刊号Dが月刊化されることになりました。好評なのはうれしいのですが、作ってるほうはもう大変です。コラムを月に3本書いて、レビューやって、会社のネットワークの管理して、DのCD－ROMを作る、って、忙しいわけだよなあ。それはそうと、最近、身の回りが騒がしいです。またなんかマジでソフトを作るかもしれません。

ウォルフ中村



前号の奴隷ページのマンガ、笑わせてもらいました。本誌のレビューを始めてからもう4年近く経つんですねぇ。その前にもPCエンジン誌でやっていたから、もうすぐレビュアー歴も丸10年。今や"生活の一部"といった感じです。合計何100本クリアしたことやら（レビュー以外で遊んだのも入れると2000本近いはず）。数字にすると何かすごい(笑)。

なんでもゆうこ



昔から記憶力がないのは自覚してたんだけど、やっぱりすぐ忘れちゃうのが人の名前と昨日の行動。ま、昨日のことはあきらめるとしても(笑)、毎日会っている人の名前さえふと出てこないこともあって、けっこうヤバイ状態です～。そんなワケで、続編もののゲームをレビューしても、前作のことはすでに忘却の彼方。担当様、苦労かけます(涙)。



いただきストリート ゴージャスキング

■エニックス■TBL■9月23日■¥5,800
■MC(3ブロック)■MT■4P対戦可



SFCなどで好評を得たボードゲームの移植作。すごろく風のマップを進みながらお店を購入し、目標の金額を稼ぐのが目的だ。PS版からの新キャラクターも多数登場する。

岩崎啓眞

すごろくに戦略性を持たせた「モノポリー」タイプのゲーム。SFC版と比較してグラフィックがやや派手になったことを除けば、それほど大きな変化は感じられない。斜めの入力が面倒、COMのセリフを飛ばせない、やり直せる操作とやり直せない操作の区別がつきづらいなど、操作性に少々問題があるのは残念。ボードゲームは、1回のプレイにけっこう時間がかかるものなので、どうしても細かい部分が気になってしまうのだ。とはいっても、すぐに理解できて誰でも楽しめるタイプのゲーム。対戦も楽しいので、誰にでもオススメできる作品であることは間違いない。ところで、妙にCOMキャラのサイコロの目がいいと感じるのだが、これは気のせいだろうか？

75

ウォルフ中村

ゲーム内容は文句なく面白い（特に多人数プレイ）。だが、システム周りに問題点が多すぎる。COMキャラのアニメ＆メッセージをカットできない、プレイ中はメインメニューに復帰できない（1人プレイ中に多人数プレイに切り替えたいときはリセットするしかない）、ゲーム開始時にマップ選択をミスしてもキャンセルできない等、理解に苦しむ仕様ばかり。PSになったのに画面も見づらいまま。ウインドウがマップを隠したり、複数キャラが同マスにいると下にいるキャラが隠れてしまって進行方向がわからなくなる等、データが多いゲームなのだから、その見せ方をもっと考えてほしかった。「すごろくタウン」も内容はともかく、システム周りが不親切すぎる。もったいない。

75

なんでもゆうこ

土地を早く買い占めた人が、結局そのまま勝ってしまうことが多いのが、個人的にはあんまり好きになれなかったなあ。まあ、運の要素が大きく影響するゲームだからしょうがないんだけどね。人の土地を買い取るにはかなりのお金がかかるし、大逆転できるイベントも少なめ。いったんついた貧富の差が、なかなか縮められなくて悲しかったです。COMも手強く、株を買いあさっては増資を繰り返すので、正直泣かされました。状況に合わせてCOMのメッセージが変化する、ステージ数がたくさん用意されているなど、飽きさせないような工夫は親切でOK。RPG感覚で遊べる「すごろくタウン」は、セーブポイントが少なくて、操作性がイマイチだけどオマケとしては楽しめます。

70

TAC★

さすがに練れてます。っつーか、もはや変える必要もないって感じなのか。COMキャラが対戦するごとに成長するシステムや、かなり難しい作りの新マップなどは、ぬるい「いたスト」プレイヤーたるオレにはツライほどでもあり、逆にファミコン時代からのファンにはやりがいのあるところ？ 新要素の「すごろくタウン」って何かと思ったら、SFC版「ドラクエIII」にあったすごろくをRPG風の町中で遊べる、オマケ的なモードでした。まぁ、これも暇つぶしにはなるでしょう（本編に反映される要素もあり）。SFC版が現役で稼動しているご家庭以外は、接客用に置いておいて損のない1本。また、先述のようにCOM相手でも十分に楽しませて（苦しませて）くれるぞ。

90

DESTREGA

■コーエー■対戦ACT■9月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)■AC(DS対応)



近距離と遠距離で戦い方が変わる格闘ACT。近距離は打撃技メイン、遠距離では魔法で戦う。戦闘で使うメインのボタンは3つだけなので、初心者でも気軽に遊ぶことができる。

岩崎啓眞

新しいタイプの格闘ゲームで、遠距離から近距離までダイナミックに動く感覚が非常に気持ちいい。操作に慣れるまでは少々時間がかかるが、操作性も良好。連続技やボタンの組み合わせによる特殊攻撃なども面白く、強力な技が簡単に出せる点は好感が持てた。ただ、バランスが非常に攻撃寄りになっており、展開が大味になりやすいのはマイナス。あと、一部のキャラの組み合わせ技が非道なまでに強いのにはちょっと疑問を感じた。ストーリーモードについては、話自体が悪いとは思わないが、デモのセリフがスキップできない、キャラクターの動きがぎこちないなど、少し気になる部分が多かった。全体としての完成度は高いので、格闘ゲームが好きな人なら楽しめると思う。

75

ウォルフ中村

接近戦を必要以上に重要視せず、魔法（遠距離戦）による攻防を優先させている印象が強い（とはいえ、上級者の対戦では接近戦が勝負のポイントになるのだが）。ただ、魔法の内容がボタンの組み合わせやジャンプ等によって大きく変化するため、全キャラの魔法を把握するのが難しい。それだけに戦い方も大味になりやすくて…（弾きはともかく、相殺や打ち消しには運も関係してくるし）。地形も勝負に大きく関わってくるが、一部のステージは凹凸がわかりづらい。ストーリーモードのデモを飛ばせない、強制的に負けとなるイベント戦闘がある、オートセーブ時にメッセージが出ない（セーブ中にカードを抜かれる可能性があり危険）等も残念。モードやオプションの充実ぶりは◎。

80

なんでもゆうこ

キャラクターのアクションがすごくなめらか、グラフィックもキレイで思わずホレボレ。魔法を使った派手な戦闘が楽しいし、自分のキャラが後ろ向きでも、ボタン1つで魔法が敵に向かって飛んでいく使い勝手の良さにも満足。瞬発力やテクニックだけに頼らずに、地形や段差も有効に使ってプレイできる点が、このゲームをより面白くしてます。コマンドが簡単で覚えやすいから、格闘ゲームが苦手な人も気軽に遊べるところも◎。ただ、接近戦に切り替わったかどうかがわかりにくいのと、一度ダッシュをするとキャンセルできず、一定距離を走り続けてしまうところに不便を感じました。ストーリーモードはボリュームばっちりだけど、デモをスキップできればさらに良かったなあ。

85

小岩

システムがしっかり練り込まれているので、安心して遊べますね。魔法と格闘、ガードやジャンプなど、さまざまな要素の組み合わせで、戦略性の高いバトルが楽しめるのもグッド。そのぶん操作が独特ですが、1時間もプレイすれば慣れるのでACTが苦手な人でも大丈夫でしょう。ただし、このゲーム、魔法と格闘が同じくらい重要なのかと思ったんですが、どちらかというと魔法がメインで、格闘での接近戦になることは少ないみたいです。そのため、遠距離戦で魔法を打ち合う戦闘スタイルになりがちでACTというよりもSTGの感覚に近い印象を受けました。まあ、それでも楽しいことに変わりはないんですけどね。お手軽さから言っても万人向けの良いゲームですよ。

75

beat mania

■コナミ■ETC■10月1日■¥5,800■MC(1ブロック)
■AC(DS対応)■専用コントローラ同時発売（アスキー／¥4,990）



アーケードで人気のリズムゲームがPSに登場。音楽に合わせてタイミング良く鍵盤やターンテーブルを操作していく。PSオリジナル曲を満載した、アペンドディスクも同梱。

岩崎啓眞

知らない人に簡単に説明すると「パラッパ」をDJのノリでプレイするゲームと思えばいい。移植のデキは素晴らしく、アーケード版の激烈なマニアでなければ文句はないはず。ただ、問題はコントローラ。ボタンをかなり使う上に、鍵盤型のボタンがあることを前提にした音の配置になっているところがあり、標準コントローラでのプレイはやりづらい。そこで欲しくなるのが専用コントローラなのだが、いっしょに買うと1万円を超えてしまうのだ。また、いずれにせよアーケードとは感覚が違うので、アーケードでバリバリプレイしている人は、こちらに慣れると逆にアーケードをやりづらくなるかもしれない。個人的には専用コントローラまで含めて買うことをオススメしたい。

80

ウォルフ中村

移植度は高い。新曲（アーケード版「3rd」の曲を含む）もいい感じだし、他人の目や懐具合いを気にせずに「HOUSE」や「SKA」の練習ができるのもうれしい限り。自動演奏モードも○（これで連続再生ができれば…）。PS版は画面内に表示される小節数がアーケード版より少なくなっているものの、プレイに支障はない。ただ、標準コントローラでのプレイも可能とはいえ、これは薦められない。ジョイスティック（理想は専用コントローラ）でプレイしてこその「ビートマニア」だとも思うしね。曲のデータを追加ディスクとして別売りすることのできる仕様（そういう発表はないので念のため）も素晴らしい。もし今後それが実現したら、評価を5点上乗せするのだが。

90

なんでもゆうこ

全体的に難易度は高くて、こりゃ才能ないかな…なんてあきらめかけたんだけど、やり込んでいくうちにどんどんハマる＆上達していくゲームなんです。トレーニングモードがついているし、2人協力プレイができるから、この手のゲームがどうしても苦手って人以外なら、楽しめるデキだと思いますよ。ノリノリの曲がたくさん入ってるしね。でも、せっかくクラブでDJしてるって設定なんだから、お客さんが踊り狂ってるシーンとかを入れて、もっと臨場感を出してほしかったなあ、というのが個人的な意見。このシンプルさが気に入ってるって人が多いのかもしれないけど。あと、曲のプレイ中にポーズができない、メニュー画面に抜けられないってところに難ありです。

80

小岩

完全な覚えゲーですね。それなりにリズム感が要求されますが、バーの出る順番を覚えることがクリアへの一番の近道という感じです。さて、注目の専用コントローラの方ですが、アーケード版と比べてボタン間の幅がかなり狭く押す感覚も重いです。アーケード版に慣れた人なら、戸惑うことは確実。相当使い込まないと普通にプレイすることすら難しいかも。あと、アーケードディスクからでないと起動できないのは面倒ですね。でも、この作品に感じた不満はそれくらい。それを補って余りある楽しさといったらもう……。しかも、アーケード版でプレイできた曲に加えて、PS用のオリジナル曲が8曲も収録されているので、好きな人は買うしかないでしょう！

90

エンドセクター

■アスキー■RPG■9月23日■¥5,800
■MC(4ブロック)■DS(AC非対応)



ファンタジー世界を舞台に、サウンドノベル形式で物語が進行するRPG。戦闘に使用するカードは全381種類。カードの絵を、有名イラストレーター111名が担当した。

がんの字

カードバトルの楽しさをまったく損なわず、うまくゲームにアレンジしてます。特に戦闘システムの完成度は、文句のつけようがないレベル。ゲームのメインになる部分だけに、これはポイント高いです。データを持ち寄っての対戦バトルはかなり熱いし、1人でこつこつとカードをコレクションするのも、それはそれで夢中になれます。ストーリーモードが内容、演出ともに非常に充実しているところもグーでしょう。これで、COMの思考ルーチンがもう少し練られていたら……、と思うのは贅沢ですね。やっぱり。

85

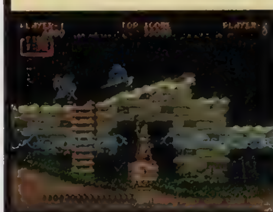
PON

テキストアドベンチャーとカードバトルの2パート構成という一風変わった印象。プレイヤーキャラも直接攻撃できてしまうなど、実際のカードバトルとはかなり違うのでちょっと戸惑いました。システムが複雑で慣れるまでに時間がかかるけど、それだけにハマる要素はあります。進行がリアルタイムなため、ゆっくり戦略を練られないのはツライけど、スピーディーな戦いの緊張感がたまらないのも事実。豪華イラストレーター陣が描くカードの絵柄も魅力的で、カード集めやモンスター育成にも自然と力が入りますね。

80

カプコン ジェネレーション ～第2集 魔界と騎士～

■カプコン■ACT■9月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)■DS(AC非対応)



往年の名作ACT、「魔界村」「大魔界村」「超魔界村」の3タイトルを収録。忠実な移植に加え、当時のインストカードなどの資料を閲覧できるデータベースも搭載している。

城イドム

「魔界村」シリーズが3作収録されているが、どの作品も移植度は文句なし。そのうえ、各作品のイラストや企画書を閲覧できるモードまで用意されているので、シリーズのファンになら自信を持ってオススメできる。各作品ともACTとしての完成度は非常に高いので、シリーズ未体験の人でもACTが好きならプレイしてみる価値がある。ただし基本的に、プレイヤーに不利な状況を打破していくときの快感を楽しむタイプのゲームなので、マニアでないと楽しみにくいかも（一番簡単なモードですら、相当に難しいぞ）。

75

うさき松崎

「魔界村」シリーズがいっぺんに遊べるこのソフトは、ファンである私にとってかなり魅力的。ただ、3本をそのまま収録しただけなのはちょっと寂しかった。個人的には、SFCからの移植である「超魔界村」を今風のアレンジでリメイクしてほしかったです（アーケードのクオリティを再現している初期2作に比べると、どうしても物足りなさを感じてしまうので）。しかし、移植自体はほぼ完璧と言っていいデキで非常に楽しめました。クレジットが無限で、根気さえあればクリアできるというのも、うれしかったかな。

85

織田信長伝

■コーエー■S・RPG■9月23日■¥6,800
■MC(5ブロック)



信長の人生を体験できるS・RPG。歴史上のさまざまな武将たちと協力しながら、戦国の世を勝ち抜くことが目的。ゲームの進め方によっては、史実をくつがえすことも可能。

がんの字 少し前に発売された「毛利元就 誓いの三矢」と、コンセプトは似ているけど、こちらのほうがS・RPGとしての味付けはちょっと濃い感じかな。「信長の野望」シリーズと比べると戦略性は低く、初心者でも気楽に遊べるレベル。それでいて、戦闘は豊富な種類のユニットや武将ごとに異なる特殊能力など、たくさんのエッセンスが盛り込まれていて楽しめます。でも、ウリの1つである物語の分岐が思ったより地味だったのには、ちょっとガッカリでした。〝人物としての信長〟に興味がある人にオススメしたい1本。 **70**

うきき松崎 標準コントローラでもプレイしやすい操作システムには好感が持てた。ただ、ちょっと気になったのはアイテムの受け渡しなど、装備関係の操作のやりにくさ。一度倉庫にしまってからでないと違うキャラに渡したり、商人に売ったりできないのはちょっと面倒くさかった。また、分岐での選択によっては、史実とは微妙に違う展開になることもあるが、大まかなところは同じなのも残念。クラスチェンジや、武器や防具のパワーアップなど、S・RPGにはうるさい私でもグッとくる要素があっただけになおさらそう思った。 **75**

Blaze&Blade Busters

■T&Eソフト■A・RPG■9月23日■¥4,800
■MC(3ブロック)■MT■4P対戦可



4人同時プレイが特徴のA・RPGの続編。新たなシナリオが追加され、プレイヤー同士で対戦できる「バトルロイヤル」が登場した。ほかにも道具屋が開設されるなどの新要素も。

袋こ〜じ システム的には前作とほぼ一緒なので、前作のファンは、違和感なくプレイできるはず。逆に目新しい部分が少なく、新作というよりは追加シナリオ集といった印象も受けたけど。また、シナリオごとのオススメレベルの設定がいまひとつ謎で、新規キャラ（&新規プレイヤー）だと少しキビしいし、前作をクリアできるレベルのキャラでは簡単過ぎる…なんてことも。ダンジョン内でセーブできないのも気になる点。とはいえ、友だち同士でワイワイ言いながらプレイできるのは「B&B」の醍醐味。やっぱり面白いです。 **75**

小岩 システムが改良され、前作をプレイした人はもちろん、初心者にも遊びやすくなっています。新シナリオやアイテム、キャラクターなどが追加されていて、内容面のボリュームにも満足。とにかくマルチプレイがすごく楽しいゲームなので、友だちとワイワイ遊ぶには最適な1本。ちなみに、今作では前作のキャラデータをコンバート可能です。が、レベルが300以上もあるような強いキャラでプレイすると敵が弱くて面白くないので、新しく作成したキャラでのプレイがオススメ（レベルも1〜50まで設定できるしね）。 **80**

アドヴァンストV.G.2

■テイジイエル■対戦ACT■9月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)■DS(AC非対応)



ファミレスのウェイトレスたちが制服姿で戦う2D格闘ACT第2弾。パワーゲージによる必殺技の強化、ガードキャンセルの追加、そして新キャラクターの参戦など新要素が豊富。

うきき松崎 チェーンコンボやスーパーキャンセルなど、システム部分がかなりパワーアップ。そのため、前作と比べれば「格闘ゲーム」としては格段に進歩している。標準コントローラでもわりと簡単に必殺技が出せるなど、操作性も悪くない。ただ、やはりキャラパターンが少ないなど、不満点があったのも確か。やはり、このシリーズの最大の魅力はキャラクターにあると思うので、この点は特に残念。メイン（？）のストーリーモードは、展開がちょっと強引だったが（特にラスト…）、アニメムービーなども入っていて楽しめた。 **80**

袋こ〜じ 激ハマり（笑）。ノリとしては、「KOF」シリーズ+「ヴァンパイア」シリーズでしょうか。現在流行の2D格闘のシステムをイロイロと盛り込みつつ、ムリのないレベルでまとめてあります。空中コンボや多段ヒット、キャンセル、高速コマンド入力……のキーワードに引っかかる人、キャラの優劣はシステムのうち、と考えられる人にはオススメ。逆に上のキーワードがピンとこない人、ゲームバランスこそすべて、という人は控えておいた方が無難かも。個人的には、PSで現在最高の格闘ゲームだと思ってます。 **75**

ナムコアンソロジー2

■ナムコ■ETC■9月23日■¥5,800
■MC(10ブロック)■MT



家庭用で人気を得た「ワルキューレの冒険」、「キングオブキングス」、「ナムコクラシックII」、「パックアタック」を収録。忠実な移植と、PSならではのアレンジモードを搭載。

ウォルフ中村 収録されている4作品はジャンル的にバラバラだが、クオリティは軒並み高い。中でも「クラシックII」は大いに楽しめた。ただ、アレンジモードはあっさりと賞金王になれるのが少し残念。キャディーの絵やメッセージをカットできないのも×。一方、オリジナルモードでFC版のパスワードが利用できたのにはビックリ。こういう移植は大歓迎だ。4作品中、気になるタイトルが2作以上あれば十分元が取れるだろう（どれも操作性はほとんど問題なし）。ただ、作品別のメニュー画面は1画面内に収めた方が使いやすいと思う。 **85**

伊集院健 「ナムコクラシックII」（アレンジ）が、一番楽しい。やはりギャルの力は大きく、隠しキャディーを出すためにハマってしまった。グリーンを見るときにキャディーがジャマで見えない部分があるけど、「ギャル重視ならいいか」と妙に納得してしまったほど。「ワルキューレ」（アレンジ）は、一部のボスの硬さに不満があるがそれなりに楽しい。BGMモードがついてるのも◎。「キング〜」と「パック〜」は、前2作と比べてアレンジ度が低いので、オリジナルを今風に改善したバージョンアップ版と思うのがいいかも。 **90**

パイロットになろう！

■パック・イン・ソフト■SLG■9月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)■AJ■AC(DS対応)



パイロット訓練生となって技術を磨くフライトSLG。「お弁当配達」や「敵戦闘機撃破」など、バラエティ豊かなミッションをクリアして一人前のパイロットを目指していく。

TAC★ 教官に怒鳴りつけられながら飛行訓練を受ける変なゲーム…かと思ったら、訓練内容や飛行機の操作性などは、ゲーム寄りのフライトシミュレータとしてもしっかりしたデキで、かなり良質なソフト。訓練の授業料を稼ぐためのバイトのおかげで、展開のメリハリや、変な〝味〟もしっかり出てるしね。ただ、きちんとシミュレータしているぶん、最初のうちは、離着陸や計器飛行など、地味めな展開が続くので、短気な人には向かない。地道な技術訓練に耐え、難関を乗り越えた先には、戦闘任務も待っているぞ。 **70**

城イドム 飛行機の操縦方法を勉強していくというフライトSLG。車の普通免許を取るときの実技教習のようなノリでゲームが進行していく。操作性は良好だしボリュームも十分で、私にはとても楽しく感じられたが、「教習だけじゃつまらない」と感じる人には合わないと思う。飛行機についての知識がまったくない人だと、さすがに戸惑うところもあるかもしれないが、一般的には問題ないレベル。操作自体は複雑すぎることもなく、難易度も適度にまとめられているので、初心者でも楽しく遊べるだろう。 **75**

スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ

■ビーピーエス■対戦ACT■9月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)



映画「スターウォーズ」のキャラクターが活躍する格闘ACT。ライトセーバーなどおなじみの武器を使用できる。ボタンの組み合わせで、コンボを繰り出せる要素もある。

伊集院健 「スターウォーズ」のキャラで対戦格闘、と聞いて心が動く人にはオススメ。ステージの背景やサウンドは「スターウォーズ」っぽいし、エンディングもキャラによって異なるなど、キャラクターゲームとしてはいいデキでしょう。反面、コマンドが入りにくく、リングアウトやタイムアウトが最大の攻略法（隠しキャラを出すためには有効）だったりするあたり、格闘もののクオリティにこだわる人にはツライかもしれませんが。ちなみに、発売キャンペーンでもらえるグッズのほうが、ファンとしては興味がありますね。 **70**

TAC★ キャラクターのグラフィックやシチュエーションへのこだわりは、さすが本家ルーカスアーツということもあって、素晴らしい仕上がり。映画をひと通り観たぐらいじゃ元がわからないようなネタもいっぱいで、まさに、真のマニア向けのキャラゲー。隠しキャラも充実してるぞ。ただ、ゲーム的には、おおざっぱな判定と入力のシビアなコマンド、…要するに〝洋ゲー〟系なのだ。「スターウォーズ」を心から愛するマニアなら買いなのかもしれないけど、オレはちょっと愛が足りない感じ…。 **50**

ガーディアン リコール～守護獣召喚～

■エクシング・エンタテイメント
■S・RPG■10月1日■¥6,800■MC（2ブロック）



美少女たちが守護獣を召喚して戦うS・RPG。2人の主人公から章ごとに1人を選ぶことで、ストーリーがマルチに展開する、「ダブルシナリオシステム」を採用している。

がんの字　**75**

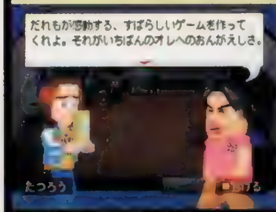
前半の2つのシナリオ〝天の章〟と〝地の章〟を自由に切り替えつつ、ストーリーを進められるシステムは◎。2つの章で活躍したキャラクターたちが、物語の後半で出会うという展開にグッときたです。マスターと守護獣が2人1組で戦う斬新な戦闘システムも、いい線いってますね。ただ、敵のターンでの目まぐるしい視点変更は、コンフィグでOFFにできれば良かった気が。戦闘のバランスが易しく設定してあるのも、人によっては物足りなさを感じてしまうかも。総合的には悪くないデキです。

袋こ〜じ　**70**

各キャラが守護獣というユニットを召喚して戦うのだが、召喚主と獣が生命力を共有している（片方が負けると両方倒れる）点は面白い。でも、COMの難易度は低く、基本的には召喚獣を優先して狙うので、さほど高度な戦略は要求されないです。少年マンガのようなストーリーは熱いし、2人の主人公のシナリオが、ザッピングのような形式で進んでいく点は、目的に向けて一本道になりがちなシナリオに変化が付いていていい感じ。章ごとに主人公を切り替えれば、気分転換にもなります。丁寧に作られた作品ですね。

ザ・ゲームメーカー～売れ売れ100万本げっとだぜ！～

■アクセラ■SLG■9月23日■¥5,800
■MC（1ブロック）



ゲーム制作の過程を体験できるSLG。プレイヤーはデザイナー兼ディレクターとなって、ゲームの制作を指揮する。仕事に適したスタッフを選んで、ヒット作の制作を目指す。

伊集院健　**60**

面白い。でもゲームが面白いというより、開発するゲームのタイトルを考えたり、キャラのセリフが笑えたり、極端な業界モノのノリにツッコミを入れながらプレイできるという点が個人的には面白かった、という感じ。なにしろ操作性は良くないし、プレイ内容のほとんどは仕様書をスタッフに運ぶこと、という単調さは問題あり。とはいえミリオンヒットを生んでも、それで終わりではなくその後も続々と企画やイベント、キャラクターが増えていくので、すべての企画をゲーム化するまでは続けたくなった。

がんの字　**80**

タイトルからゲーム会社を経営するSLGを予想してたんだけど、実はゲームを〝制作する〟SLGでした。でもって、これが遊び始めたら止まらない面白さ。ゲームを制作する過程（スケジュールの調整とか、スタッフの健康管理といった内部事情も含む）を肌で実感できるのがたまらんです。恋愛や友情、挫折など、個々のキャラクターのドラマを交えたサクセスストーリーが展開されるのもいい感じ。ちょっと業界ウケを狙いすぎかなぁ、と思わせるフシもあるけど、ゲーム制作に興味があれば絶対に楽しめます。

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

■エクシング・エンタテイメント
■SLG■9月23日■¥5,800■MC（1ブロック）



女子野球部を指導し、日本一を目指す育成SLG第2弾。ヒロイン以外のキャラクターにも、恋愛イベントが追加された。特訓や魔球など、スポ魂マンガ風の要素も用意されている。

なんでもゆうこ　**60**

部員全員と主人公のスケジュールを立てるっていう作業が毎週あって、これがけっこう時間がかかります。特訓シーンがスキップできない、細かい読み込みが多いっていう点にも、ちょっとイライラ。また、画面下に表示される文字を送らなくても、女の子が1フレーズのセリフを一気に話しちゃうから、文字とセリフがバラバラ…なんてことがよくありました。週末にパラメータの増減が表示されないので、1週間の成果がわかりにくい、前作同様に試合を観ないと負ける確率が高いってのもマイナスです。

袋こ〜じ　**70**

かなりキチンと選手たちの育成をしないと試合には勝てない、辛口な育成モノ。でも、お話のメインはやっぱり女の子との恋愛なので、基本的には野球の結果は関係ないみたいです。だから、野球そっちのけで女の子のお尻を追い掛け回していても、それはそれで良しというのは潔いかと（笑）。女の子と会うだけでシナリオが進行していくのはお手軽ですが、プレイ自体は作業になりがち。でも、会話やイベントの内容は、同シリーズのラジオドラマを彷彿とさせるノリで、ファンならばきっと楽しめるはずです。

仮面ライダー

■バンダイ■対戦ACT■10月1日■¥5,800
■MC（1ブロック）■DS（AC非対応）



広い世代に愛される特撮ヒーローが激闘を繰り広げる3D・ACT。1号・2号ライダーはもちろん、蜘蛛男などの怪人を使用することも可能。2P対戦やチーム戦などモードも豊富だ。

ウォルフ中村　**75**

キャラの造形といい、お約束な展開（戦闘員を一定数倒さないと怪人が出てこない、怪人との戦いの途中で仕切り直しが入る）といい、TVそのままのアイキャッチといい、次回予告での「いかにも」な殺陣といい…こだわりぶりが半端じゃない。大まじめにやっているから、笑っていいんだか感心していいんだか悩むほど（笑）。格闘ゲームとして見るとバランスに難があるものの、ある意味ではそれを超越した作品ともいえる。ライダーカードを集めることで隠し要素が使用可能になるアイデアも、うまくマッチしている。

TAC★　**80**

期待どおり、仮面ライダーへのこだわりがいい感じにてんこ盛りな1本。対戦プレイで熱くなれるほどではないけれど、格闘ゲーム（というより、ライダー＆怪人アクションゲームか）としても、十二分に楽しめる内容。「ライダーを使うなら、最後はライダーキックで決めないと」なんていう、強い技を出すだけじゃない遊び方をすべきゲームでしょう。ライダーカードの入手を始め、プレイするごとに明らかになる隠し要素も多くて、気がつくとやりこんでいる作りなのもいい。1号・2号ライダー世代なら絶対買い。

そのほかに発売されるソフト（1998.9.10～1998.10.1）

9/10 ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～（DS対応）	■テイチク ■¥4800■SLG	自然環境や魚の生態系まで忠実に再現。「人魚伝説」にまつわる神秘的なイベントも。
9/10 ブルーブレイカーバースト～笑顔の明日に～	■ヒューマン ■¥5,800■AVG	人気RPGの世界を舞台にした、A・AVG第2弾。ストーリー的には後編にあたる。
9/17 シミュレーションRPGツクール	■アスキー ■¥5,800■ETC	オリジナルのS・RPGを気軽に作成できるソフト。マップやセリフの自由な設定が可能。
9/17 GUBBLE	■アスク ■¥4,800■ACT	ステージ内のネジや釘を、それぞれに対応するツールで引き抜いていくACT。
9/17 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	■コーエー ■¥6,800■SLG	人気戦略SLGがPSに登場。世界の覇権をかけて戦う。オルドも健在。
9/17 SPAWN THE ETERNAL	■ハドソン ■¥5,800■ACT	アメコミのヒーロー、スポーンが活躍する3D・ACT。バトルシーンは対戦ACT風。
9/17 U.P.P.（ユーピーピー）	■パンサーソフトウェア ■¥4,800■PZG	ブロックが下から上に浮いていく、一風変わったPZG。必殺技で相手の邪魔もできる。
9/23 オーバードライビンⅢ	■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■¥5,800■RCG	名車が実名で登場するRCG。追跡をかわして疾走する「ポリスチェイスモード」を搭載。
9/23 スターライトスクランブル 恋愛候補生	■ケイエスエス ■¥5,800■SLG	未来世界の士官学校が舞台。カードの組み合わせで女の子と会話するシステムが特徴だ。
9/23 つんつん組～すうじでぷにぷに～	■講談社 ■¥4,300■PZG	たし算・かけ算をシステムに盛り込んだ落ちものPZG。独特のキャラクターが登場する
9/23 三國志Ⅱ	■コーエー ■¥5,800■SLG	幅広い層から好評を得たSLGの移植作。戦略を駆使して戦を勝ち抜き、統一を目指そう。
9/23 上海 真的武勇	■サンソフト ■¥5,800■PZG	人気の「上海」が新モードを搭載して登場。牌が立体的に積まれた「楼閣上海」が特徴。
9/23 DX億万長者ゲームⅡ	■タカラ ■¥5,800■TBL	億万長者を目指すボードゲームの第2弾。マップに工夫が凝らされ、COMキャラも増加。
9/23 フィフス・エレメント	■ハドソン ■¥5,800■ACT	同名映画をACT化。ポリゴンで描かれたステージで、コーベンやリールーが活躍する。
9/23 ラリー・デ・アフリカ	■プリズムアーツ ■¥5,800■RCG	アフリカが舞台のRCG。軽い車体からスタートし、レースを勝ち抜くと重量級へと進む
9/23 本格将棋「将棋王」	■童 ■¥1,980■TBL	本格的な将棋がお手頃価格で楽しめるソフト「矢倉」や「穴熊」など、戦法の研究も可能。
10/1 最強の囲碁	■アンバランス ■¥7,800■TBL	強力なCOMと囲碁対戦を楽しめるソフト。難易度設定やヒント機能で初心者も安心。
10/1 ウイニングポスト3 プログラム'98	■コーエー ■¥6,800■SLG	最新データを搭載したシリーズ最新作。オリジナル種牡馬の育成や、調教の指示も可能に。
10/1 efficus この想いを君に…	■元気 ■¥6,800■SLG	学園が舞台の恋愛SLG。街の中を歩き回って出会いを探す「ELTシステム」を搭載。

今回のDPSソフトレビューはいかがでしたか？ 次号も、注目の「やるドラ」シリーズ最新作「サンパギータ」を始め、話題のソフトをたっぷり揃えてお届けします。次号のレビューもお楽しみに！

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　記録大発表

人はゲームでどこまでアツく、そしてスゴくなれるのだろうか？　この「DPSコロシアム」こそ、そんな問い掛けの答えを見つけられる、もっともふさわしい場所なのかもしれない。そのことを証明するかのように、このコーナーに情熱いっぱいの記録が山のように届けられている。それらをさっそく紹介していくことにしよう！

今号のこの1枚



◀こちらは飛沢春樹さん（東京都）のおハガキ。1回でも失敗するとやり直しをしていたため、達成までに何十回も挑戦をしたとか。

PSにかけた気迫が生み出すアツき記録をご覧あれ！

今回もスゴい記録が目白押しだ。なお『XI』の中で「MC」とあるのはチェインをつなげられた回数、「MCS」とあるのは1回のチェインで獲得した最高点数、「5速」とあるのはキャラ移動スピードが☆5つなのを示している。

ザ・挑戦者ランキング

最終発表　鉄拳3（ルール②：フォースモードのスコア）

優勝：ハロハロ（神奈川県）　363,940点　ガンジャック使用　難易度イージー

2位の記録…349,500点　10位の記録…279,420点　35位の記録…166,730点
3位の記録…320,440点　20位の記録…257,870点　（参加者：49名）

《特Aトップ》萩原豪……188,740点　《特Bトップ》宮本俊夫…150,150点
《特Dトップ》永井見歩…123,710点　《特Eトップ》YUK.…130,650点

最終発表　サンダーフォースV（タイムアタックのタイム）

優勝：幸正崇（埼玉県）　2分43秒64　RVR−02使用　難易度Kids

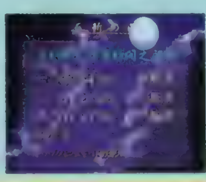
2位：海山羊　（広島県）　2分43秒96（RVR−02使用／難易度Kids）
3位：D−K.（茨城県）　2分44秒97（RVR−02使用／難易度Kids）

4位の記録…2'45''11　6位の記録…2'47''73　10位の記録…2'56''29
5位の記録…2'47''24　7位の記録…2'49''84　（参加者：17名）

特別発表　こんな募集外の記録も届いているぞ

■『スターオーシャンセカンドストーリー』連続戦闘スキル数の大きさを競う／SIGNAL（兵庫県）3,332回
■『私立ジャスティス学園』将馬のホームラン競争で記録を競う／HiRO（東京都）698m
■『私立ジャスティス学園』ロベルトの爆裂シュートでスコアの高さを競う／HiRO（東京都）9,300点
■『テイルコンチェルト』写真を全部集めてエンディングを迎えたあとにセーブしたタイムを競う／中津誠（埼玉県）1時間44分
■『チョコボの不思議なダンジョン』ファーストダンジョンのクリアタイムを競う／ブリーフ隊長（千葉県）12分24秒
■『Bust A Move』ダンススコアを競う／ヒタイに肉（茨城県）212,456点


▲『ゼノギアス』でキスレブのジークムントの部屋のメトロノーム型貯金箱を7,451回連続止めしたKENJIさん（群馬県）。


◀平山誠司さん（神奈川県）が『ブシドーブレード弐』の百斬の間で6分54秒10を達成！

最終発表　XI [sái]（ルール①：タイムリミテッドのスコア）

優勝：前田有奈紀（兵庫県）　141,626点　5速／MC:40回　MCS:9,840点

2位	田中将司	（三重県）	126,342点（5速／MC:45／MCS:6,510）
3位	加塩泰久	（静岡県）	119,392点（5速／MC:??／MCS:?,???）
4位	安藤裕太	（千葉県）	117,301点（5速／MC:37／MCS:?,???）
5位	石丸裕貴	（福岡県）	112,956点（5速／MC:34／MCS:8,400）
6位	PIYO×2	（広島県）	112,409点（5速／MC:35／MCS:8,400）
7位	窪田昌雪	（京都府）	110,731点（5速／MC:34／MCS:8,400）
8位	野々村義広	（大阪府）	110,305点（5速／MC:34／MCS:8,400）

9位の記録…109,434点　14位の記録…108,380点　40位の記録…073,421点
10位の記録…108,885点　15位の記録…108,372点　50位の記録…043,731点
11位の記録…108,800点　20位の記録…105,272点　60位の記録…023,370点
12位の記録…108,484点　25位の記録…099,400点　70位の記録…012,283点
13位の記録…108,428点　30位の記録…090,972点　（参加者：86名）


▲前田有奈紀さんによる、14万点突破という大記録のデータ画面。ケタはずれのMCSの値に注目！

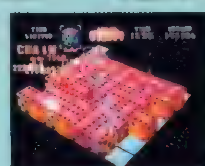
特別集計部門のトップ

特Aトップ	八幡賢治	（千葉県）1,355点（?速）
特Bトップ	卯月勝広	（福島県）64,612点（5速）
特Cトップ	浜絵梨子	（福岡県）11,063点（?速）
特Dトップ	裕紀	（東京都）57,820点（?速）
特Eトップ	まにゅ	（兵庫県）79,759点（5速）

上位者の使った得点稼ぎテクを大紹介

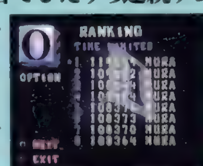
●前田有奈紀さん　▶6の目の連続チェインを極限まで極める

Vol.79（97ページ）で紹介した、6の目での連続チェインが基本になっている。この方法で40個のダイスすべてを使いきれば、10万点には手が届く。さらに、前田さんはそれを発展させた独自の積み込みを完成させ、新たに発生するダイスまでチェインに加える荒ワザを使っていた。


◀あとから発生したダイスもチェインさせる。このプレイの詳細は、次号で徹底解説するぞ。

●とりゃっぷさん　▶6以外の目でひたすら連続チェイン

とりゃっぷさんはゲーム開始から終了まで、3の目のチェインを続けて75,776点（81チェイン／MCS:3,198）という記録を出した。ほかにも、2の目を78チェインで38,866点（山田和伸さん）という報告も寄せられていたが、こういう独創的な攻略に挑戦する姿勢は、すばらしいと思うぞ。


◀とりゃっぷさんは9月3日現在、4の目だけを使ったプレイで、119,649点達成。

●VOL.81オリジナルグッズプレゼント当選者：「三日月さん作・クラウドのしおり」飯沼奈緒子、「三日月さん作・エアリスのしおり」田村由香利、「三日月さん作・白薔薇のしおり」土田陽子、「三日月さん作・アセルスのしおり」今泉亮一、「三日月さん作・ピエトロのしおり」内田直也、「三日月さん作・ナルシアのしおり」長谷川由紀子、「田村さん作・クラウドのしおり」宇津木綾子、「田村さん作・エアリスのしおり」若林優香里、「田村さん作・ティファのしおり」石井孝則、「田村さん作・ユフィのしおり」来住卓弥、「田村さん作・ヴィンセントのしおり」斉藤良美、「田村さん作・ルーファウスのしおり」出路恵梨香、「田村さん作・レノのしおり」小林優美、「根本さん作・しおり」小泉友美（敬称略）

★以下のルールでも記録を募集中!!●「XI」：最高チェイン数（カンスト達成者は達成時間も必ず教えてね）と、MCS（1回のチェインで獲得した最高点数）の記録をそれぞれ競う。申請ハガキには「XI」と明記して「参加種目（チェイン記録かMCSか）／記録／達成に要した時間（わからない場合は書かなくてもいい）」を書こう（しめ切りは10月1日）。●「ピキーニャ!EX」：「PK・1レース」でのラップ数を競う。申請ハガキには「ピキーニャ!（PK・1レース）」と明記して「記録／使用したキャラ名／MAXスピード」を書こう（しめ切りは11月1日）。

オリジナルグッズ披露宴 ~ヌイグルミ特集~



[illegible]
愛知県

友だちのプレゼント用に作ったというムームー星人。デキ映えを全国の人にも見てほしくて、作品の写真を送ってくれた。

闇月闇水
山梨県

こちらは「ウィザーズハーモニー2」のマリオス（右）とルミナ（左）のヌイグルミだ（ほかにもルフィミアとティアナも送ってくれたぞ）。家の棚に余っていた布切れなどを材料に作ってみたそうだが、とてもかわいい作品に仕上げられている。





フエマ職人
北海道

最後に紹介するのは「FFVII」のクラウド（左）と「女神異聞録ペルソナ」のジャックフロスト（右）。どちらもフエマ職人さんにとって思い出深いゲームのキャラだけに、ぜひ作ってみたかったそうだ。

希望者にプレゼント

闇月闇水さんのヌイグルミ4作品（文中で紹介しているものを含む）とフエマ職人さんのヌイグルミ2作品を、1作品1名ずつにプレゼント。希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名・欲しい作品のキャラ名1点」を明記して、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶10月8日まで(当日消印有効)

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選できちゃうのだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「名前、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添え、返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書き、必要な分の切手も貼っておくこと）も忘れずに同封しよう。採用者には、粗品をプレゼントするぞ。

挑戦者募集中!!▶ ……全国の強者相手に自分の腕前を試してみよう……

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録(内容は種目ごとに異なる)」を書いて送ればOK。

申請時の注意点
同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけくれてもいいぞ。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール
1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正や間違いがないかの確認のため“編集部から連絡の上で”証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

急げ! XI [sái]

ルール②
「TRIAL」の「ENDLESS」でスコアを競う。カンスト(999,999点)達成者が複数現れた場合には、そのプレイでの所要時間の短かったほうを勝者とする。設定の制限はなし。

申請記録
『XI』ルール②と明記して「スコア」をハガキに書こう。もしわかるなら「レベル／所要時間／最高チェイン数(MC)／最高チェイン記録(MCS)」なども教えてね。

しめ切り▶10月1日消印有効

入賞者の記録確認時の注意事項



◀ゲーム終了後のベスト8表示中に△ボタンを押すと、この画面になる。覚えておこう。

原則として入賞者の記録確認はメモリーカードでOK。ただし、カンスト達成者の場合のみ、上の画面をビデオテープなどに記録しておくことを忘れないように。

新登場 メタルギア ソリッド

ルール
「サバイバルミッション（このモードの出し方はVol.84の45ページ参照）」のクリアタイムを競う。コンティニュー使用はOK。設定などの制約もとくになしだ。

申請記録
「メタルギア ソリッド」と明記して「タイム」をハガキに書こう。ビデオ録画が可能な人は、記録達成の過程をビデオテープに残しておこう。

しめ切り▶11月20日消印有効

急げ! 鉄拳3~サバイバルモード~

ルール③
「サバイバルモード」で勝ち抜き数を競う。使用キャラは自由、多人数で交代しながら達成した記録も有効とする。集計は全キャラ共通で行うぞ。

申請記録
『鉄拳3・ルール②』と明記して、「勝ち抜き数／使用キャラ／達成に携わったプレイヤー数」をハガキに書こう。長時間プレイで体を壊さないように気をつけてね！

しめ切り▶10月1日消印有効

募集中 ピキーニャ!EX

ルール
「タイムアタック」でタイムを競う。使用キャラは4キャラのどれを使ってもOK。設定などの制限もとくになし。スゴい記録を期待しているぞ。

申請記録
「ピキーニャ（タイムアタック）」と明記して「タイム／使用キャラ名／MAXスピード」をハガキに書こう。もし可能なら、記録達成の模様をビデオに録っておこう。

しめ切り▶11月1日消印有効

DPSならではの“特別集計部門”も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30以上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生と高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

募集中 ガンバアール

ルール
「キャッスルオブガンバアール」での「アーケード（初級・上級・激ムズのどれでもいい）」で総合スコア（16面クリア後にネームエントリーを行うスコア）を競う。

申請記録
「ガンバアール」と明記して「スコア／選択した難易度／使用したコントローラ」をハガキに書こう。もし可能なら、記録達成の模様をビデオに録っておこう。

しめ切り▶11月1日消印有効

挑戦の受け付けは…（掲載予定：10月1日消印有効まで▶Vol.88で発表）

〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

報酬
参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなる(参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ)。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C係」

歩けばみんなが振り返る、4Cハガキになれたらいいなぁ。ららら〜。



◀神奈川県　仲十泉さん：カッコイイんですけどねぇ……。外見は。



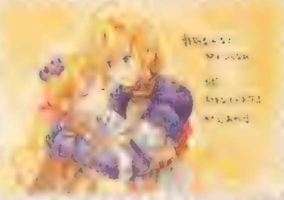
▲愛知県　スカルさん：犬系ですから。彼。寝ぼすけデスし。

▼千葉県　あせらY吉さん：リーダーですからねぇ。





▲青森県　くめた夏緒さん：白い詰め襟。怪しいです。少し。



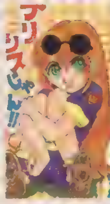
▲兵庫県　光野憂里さん：守るために必要な力は、特別な力でないとマズイことも…。矛盾ですよねぇ……。



◀東京都　稲葉那智さん：ムチャなコスチューム多いです。



◀東京都　冬方わいんさん：そこまで老け込まなくても。



◀東京都　社坂神酒さん：最後のピースが印象的です。



◀宮城県　蒼月あるえさん：奥深すぎな瞳です。



▲京都府　十々夜さん：瞳が優しくなりますよね。どうしても。彼女とラムザは。不思議な気がします。バリバリの貴族なのに。

▼神奈川県　結実さん：キレーイ……って感じで指先を見つめるクーン。もう、ウットリってところでしょうか？





▲東京都　霧海めらみさん：デネブのキャラはかなり良いですよね。シリアスなストーリーなだけにギャップが大きくて○。



▲東京都　ジュンさん：女のコは複雑なのでした。の代表って感じです。



◀愛知県　つしろうさん：格闘ゲームとしてはかなりのレベルで完成されていると思われます。今後はどう発展させるかがポイント？



◀徳島県　浅雉柚椰さん：そしてソコから、彼が見上げたモノは……絶望ではないようです。戦うという激しい意志さえ維持できれば……他は何もいらないのかもしれません。

▶大分県　なおーんさん：表情が優しくてステキです。王女になったのだなぁっていう達成感というか。父親気分？



▶千葉県　S・風雅さん：アクセスさえ我慢できれば、永遠に楽しむことも可能なゲームでしょう。まだまだ人気高いです。



▶神奈川県　藍色くじらさん：発売からかなり経つというのに……「FFVII」の人気未だ衰えず！　「ペルソナ」にも言えると思うんですが、ココまで来ちゃうと続編制作へのプレッシャーって大きいと思います。そこら辺、どうなるんでしょう？





◀愛媛県　青柳蒼一さん：男子とのクリスマスデートイベント……主人公が男か女か選べれば……あったと思うんですけど。



◀神奈川県　走馬あづみさん：きっとかなり細かい砂ですからねぇ。目詰まりとか落とすの大変そうです。

▼三重県　東本夕夜さん：怪しげな契約が結ばれてます。まあでも絶対、イロイロ試して見たくなっちゃいますよね。

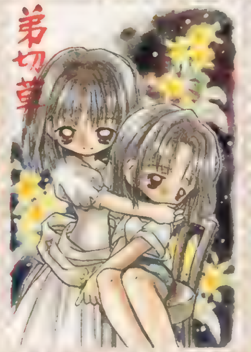




▲青森県　アメ屋ジョージさん：ギュッとしてグイッって感じです。満員電車の中っていうか。若、汗かいてますし。

▼群馬県　沢瀬ゆうさん：まるで海の中を行くかのように、イルカさんと駆け抜けるメイ。海賊ですから。七つの海をゴーゴーです。

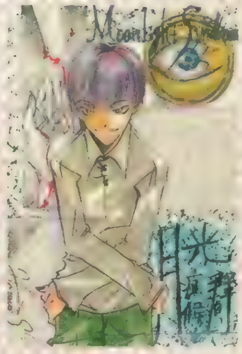




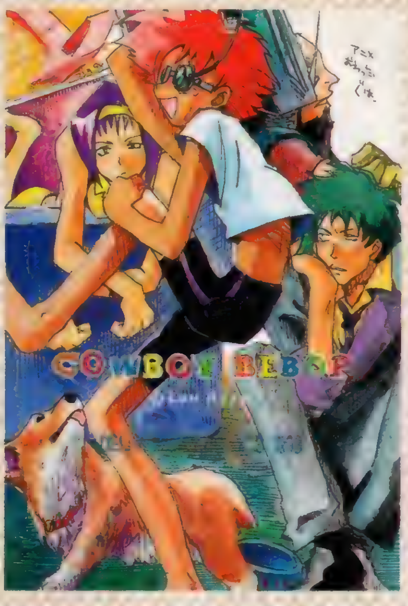
▲滋賀県　伊部由起子さん：さらにムチャな展開にもなったりしそうですよね。分岐とかも増えそうですし。ＰＳ版期待しましょう。

▼北海道　龍太郎さん：この３人の関係って良いですよね。あくまで自然で。うっとうしくもなさそうですし。仲良しでなく、仲間。





▲千葉県　冴木誉さん：最後の意味くらいは提示してほしかった作品です。あまりに謎だらけになりすぎ。設定は良いんですが……。



◀愛媛県　日向ラジヲさん：PS版ゲームは……もう少しどうにかならなかったんでしょうか？　ってデキなのが悲しいです。アニメが良いだけに。

▶長野県　湖山たみさん：難しいんですよね。かなり。PZG的に頭も使いますし。良い意味で難易度高いです。



▶和歌山県　太一さん：しかし、特典スゴイですよね。限定モノマニアならかなりわくわくしてしまう感じです。



▶東京都　ばらスィーさん：みんながチョコボを品定めしている脇でひと休み。ユフィは基本的な行動がネコっぽいので、単独行動が似合います。このままゴロンと寝ちゃいそうです。……ソレはソレで気持ちよさそうですが。



◀福井県　天竜雨傘さん：小さい方はかなり偉そうですけどね。ってことはボーマンも昔はあ～だったんでしょうか？



◀神奈川県　朝影礼都さん：そうして真実は世間に次々と報道されていってしまうのですね。可哀想なクロード。



◀石川県　あまぞねすさん：もう売ってます。すぐ楽しめます。



◀千葉県　虎丸さん：兄弟同士で仲良しさんですから。



◀愛媛県　むにゃんさん：ボケっぷりがステキですよね。



◀東京都　ZEROさん：決意とやる気があふれてます。



◀山口県　津島一樹さん：ポリタンの口の中。暖かそうです。



◀東京都　紫月流威さん：風に向かうエルフ……TMR？



◀大阪府　水上陽平さん：次はポリタン入りで。



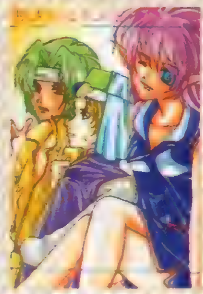
◀滋賀県　ごちうりさん：ホウキで飛ぶ訓練中。魔女見習い中ですから。





▲大阪府　じまさん：この2人を軸に様々な運命が語られます。結構難しいです。全部見るの。

◀新潟県　彩秘キョウコさん：こんな服もあると良いんですけど。



◀福井県　はせがわ皐仁さん：この歳でタバコはってくらい若く見えるんですが……。





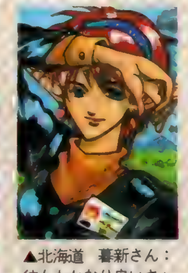
▲熊本県　鵠鴉さん：読書が似合うキャラと似合わないキャラ。リュウは寝ますね。スグに。絶対（笑）。



▲埼玉県　ゴルゴ15さん：頬赤くして一体何にムチを？

▼千葉県　都賀行宏さん：どちらを重く見るかは貴方次第です。





▲北海道　暮新さん：彼女もかなり良いキャラですよね。

▼東京都　プレーリーさん：しまっせ～って星も言ってます。

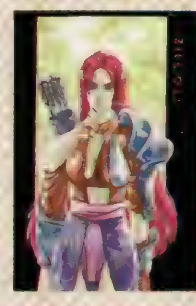




▲福島県　渡辺勇太さん：彼女の笑顔のために。全ては笑顔のために。



◀神奈川県　佐伯まさめさん：かなりスリリングでディープな内容って感じです。着ぐるみパジャマは可愛いんですが。

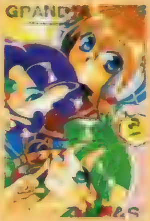


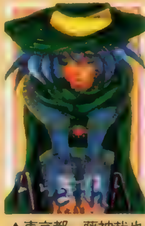
◀群馬県　沢瀬ゆうさん：記事を読んだり話を聞くとなんだかワクワクするRPGですよね。期待して待っていましょう。

移植化計画出張版

移植希望ハガキは、ここで紹介中です。SS、アーケードなど、PSに移植して欲しいソフトがある場合はここに。

▼滋賀県　桜都さん：ESPとして出ませんかねぇ？





▲東京都　藤神哉也さん：「アレサ」はGBで人気でしたし。



▲埼玉県　矢渡さん：かなりバィーンっていうか迫力のプロポーションですよね（笑）。



PlayStation
特殊警察
A.M.P.崩壊の危機!?
レビアの裏切りとも思える不審な行動。
時を同じくして、次々と現れるルシファーホーク。
真相解明に乗り出したA.M.P.メンバーに
今、壮絶な戦いと驚愕の真実が待ち受ける！
武器成長型RPG
サイレントメビウス
SILENT MÖBIUS
幻影の堕天使
武器成長型システム
装備している武器をレベルUPすることで
キャラクターが強化される。
多彩に成長しつづけるぞ!
AI-plusリアルタイムバトル
従来のAI方式に、リアルタイムでの
指示入力を追加!アクションゲーム並みの
臨場感と自由度だ!
バリアブル・キャラ・セレクト
状況に応じたキャラクター選択が重要だ
各キャラクターの特性を見極めろ!
発売・お問い合わせ
バンダイビジュアル株式会社
〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル TEL.03-5828-3007
'98年12月23日発売予定
標準価格 6,800円（税抜）
©スタジオトロン・角川書店／バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京 ©テクノソフト
および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン
1998 HOW TO WIN

日の沈みが早くなり、気分が暗くなりがちな今日この頃。電撃プレイクエスチョンは、そんな気分をほんわか包み込む、暖かい攻略をあなたにプレゼントします。では、心と体を和ませる、ステキな攻略を始めましょう。

風の丘公園にて

ノベル形式で展開する恋愛AVG。今回は女の子との恋愛を成就させるための必要条件&隠し要素を一挙に紹介するぞ。

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームは、4人の女の子との恋愛模様を小説を読む感覚で楽しめる作品だ。個人的にも恋愛小説はよく読むし、好きなほうなのでかなりおもしろかったッス。下の記事を読んでもらえばわかるように、おまけ要素も充実していてかなりお買い得。小説好きの人にはかなりオススメの1本ですよ。（小岩）

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶テクノソフト
	▶MC(1ブロック)

グッドエンディングを迎えるための必須ポイントを紹介!

1つの物語を主軸に4人の女の子との恋愛を描く本作。それぞれの女の子とハッピーエンドを迎えるには、物語後半で好感度が40%以上に達していることが最低条件だ。そこで、今回はグッドエンディングを見るために必要な好感度UPのポイントを大紹介！　さらに、2つの隠し要素の出現条件も公開するぞ。これらをしっかりチェックして、本作の魅力を余すところなく味わってもらいたい。



◀女の子の性格をしっかり把握して、適切な選択肢を選ぶことが重要になってくるぞ。

攻略のキーポイントは中庭と購買部



こよみとは学校の中庭と購買部で会うことができる。場所移動の選択肢が発生したら、迷わずこよみに会いに行くこと。また、最終日の告白イベントではこよみの気持ちをよく考えて行動をすることが重要だ。なお、ぬいぐるみは以下の操作で取れる。

①右移動：選択肢発生から、約12秒後にボタンを押す。

②奥移動：選択肢発生から、約9秒後にボタンを押す。

日時	内容	好感度
3日目(昼)	クレーンゲームでぬいぐるみを取る	+15%
4日目(昼)	購買部前でこよみに声をかける	+20%

1人の女の子として接することが大事!



主人公に恋心を抱く深雪は、主人公のちょっとした言葉や態度でも傷ついてしまうことがある。彼女と接するときは、幼なじみとしてではなく、1人の女の子として扱うこと。とくに、会話中の選択肢は注意して選んでいこう。以上のポイントを押さえ、下の表のとおりに選択肢を選べばグッドエンディングを見ることができるぞ。

日時	内容	好感度
3日目(夕)	本屋で「深雪、どうした」を選択	+10%
3日目(夕)	ゲームセンターでゲームに勝つ	+10%
9日目(夕)	「椅子にかけてある……」を選択	+20%

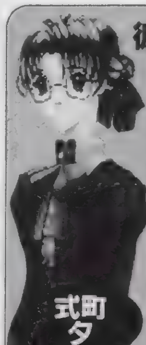
積極的なアプローチが恋の実を結ぶ



明朗快活、実にさっぱりした性格の水帆には、自分の気持ちを率直に伝えることがグッドエンディングへの近道。なお、9日目の夜のイベントで発生する「お前の唇をもらうぜ」の選択肢は7秒以内に選ばないと、選択肢自体が消えてしまうので注意しよう。あとは、下の表にある選択肢を選んでおけば、最終的に好感度が40%を超えるぞ。

日時	内容	好感度
1日目(夜)	「おう、毎日来てやるぜ!」を選択	+10%
9日目(朝)	「お前の唇をもらうぜ」を選択	+10%
11日目(朝)	「オレの水帆に……」を選択	+15%

彼女の素直な気持ちを正面から受けとめよう

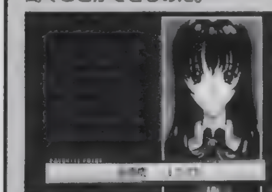


夕とは音楽室か図書室で出会うことができる。彼女の音楽を愛する素直な気持ちをしっかりと受けとめ、適切な選択肢を選ぼう。あとは、下の表にある選択を選べば、確実に好感度が40%を超える。ちなみに、6日目の昼には、どの場所に行くかの選択肢が発生するので「図書館」を選択すれば夕に会うことができるぞ。また、好感度100%を目指すなら、ピアノに関する話題は避けて、別な話題で話を盛り上げよう。

日時	内容	好感度
6日目(昼)	「図書館に行く」を選択	+10%
9日目(夕)	「拍手をする」を選択	+15%

特典その1 好感度100%達成のごほうび

好感度100%を達成（ベストエンディング後に30%加算されるので、実質70%でクリア）すると隠し要素が出現する。1つは、プロフィール画面での女の子の表情が増えるというもの。そして、もう1つは、なんと本編とは別に収録されたラジオ小説を聞くことができるのだ。



▲隠し要素を見るにはそれなりの努力が必要。何度もプレイして好感度100%達成までがんばろう。

①ラジオ小説

女の子ごとに用意されており、好感度100%を達成した女の子のラジオ小説が追加される。エキストラモード内のミュージックプレイヤーを使って聞くことができるぞ。

②女の子の表情が変わる

エキストラモードのプロフィール画面の女の子の表情が、以下の条件によって変化するぞ。

①初期状態

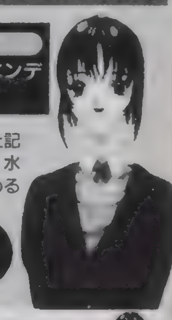
②好感度100%の状態

③好感度100%＋プロフィール全収録状態

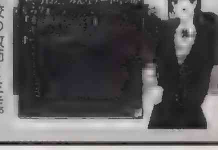
特典その2 物語はまだ終わらない 隠しシナリオを発見

隠しシナリオ発生条件

4人の女の子全員とグッドエンディングを迎えていること



隠しシナリオを見るには、まず上記の条件を満たしたうえで、こよみ、水帆、深雪のシナリオのどれかを始めること。そして、2日目の学校で「授業中にぼんやり」→「妖しい視線」の順番に選択肢を選んでいけば、隠しシナリオに進むことができるぞ。大人の色香を漂わせる睦美先生との、甘く切ない恋愛が楽しめる?



▶学校の教師と生徒。許されざる恋の行方の果てには……。

ポイントQ&A

Q：女の子のプロフィールノートがなかなか埋まらないのですが、何か特別な条件が必要なのでしょうか?

A：女の子のプロフィールは、そのシナリオだけで聞けるとは限りません。ほかの女の子のシナリオに出てくることもあれば、2回目のプレイで初めて聞くことができる場合もあります。すべてのプロフィールを埋めつくすには、何度もプレイしなければならないわけです。

SDガンダム GGENERATION Gジェネレーション

『ガンダム』シリーズの激闘をバッチリ網羅した究極のSLG！
今回は超重要なモビルスーツの開発&設計リストを一挙に公開だ!!

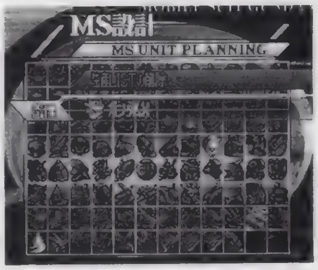
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

シチュエーションモードに用意されている42ステージをすべてクリアすると、なんとステージセレクトが可能になる〜っ！　1回のプレイで全モビルスーツを手にするのは至難の業。やはりこのステージセレクトを活用するしか方法はないだろう。ラクチンなステージを選んで何度も戦い、上手に育てていこう。　（Z佐藤）

発売中 SLG	▶¥6,800（CD2枚組）　▶バンダイ
	▶MC（12ブロック）、AC（DS対応）、4P対戦可

これさえあればカンペキ！　MS開発リストを大公開!!

シチュエーションモードに登場するモビルスーツ（以下MS）から、オリジナルの超最新型まで！　このゲームに用意されているMSの開発と設計に関するリストをまとめて大公開だ。これさえあれば、MSの開発方法がわからなくて困っているキミの悩みも一発で解消！　さらにプロフィールモードの達成率も、100%に近づくこと間違いなし！　それでは、さっそく開発リストからスタートだ。リストの見方は右に紹介してあるので、まずはそちらから読んでほしい。見方をマスターしたら、さっそくリストを活用していこう！



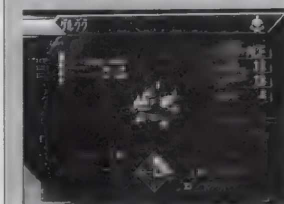
◀MSの開発、設計のことならオマカセ！　リストを参考にバリバリ生産していこう。



◀達成率のパーセントはプロフィールモード画面の右上に表示される。100%を目指してがんばろう。

◉MS開発リストの見方

MSは敵を撃破したとき（ダメージを与えるだけでは経験値は入らない）に入手できる経験値によってレベルアップしていく。レベルは1→2→3→ACEと4段階あり、ACEになると新たなMSを開発することが可能になる。その開発パターンは、MSによってさまざまだが、大部分はまったく新しいMSになったり、武装が強化されたりなどランクアップしていく。しかし、中にはACEになっても開発できなかったり、再び1ランク下のMSに戻ってしまう場合もあるのだ。では、どれがランクアップする将来有望なMSなのか？　それは下のリストを見ればバッチリ！　MSの開発の基本となるザニー系、ザク系、61式戦車系からゲスト系まで、10系統の開発リストを完全網羅しているぞ。リスト中の「以降○○へ……」というのはそのあとの進化で、何も書いていない場合はMSの開発がそこでストップするもの。さらに、矢印（➡）は次の進路を表すもので、相互に矢印（⬅➡）がついている場合は、再び前の段階へ戻ることが可能な機体を表している。



◀ACEになっているMSに経験値を与えてもムダ。パーティ編成時に開発だ。



◀今回掲載したリストを細かくチェックして、次に開発するMSを選んでいこう。

基本①ザニー系

ザニーからはジムが開発可能。メインルートを順に進み最後のジムⅢ（赤）まで開発していこう。またRX−79(G)を開発すれば、その後は基本③61式系に移行。ガンダム方面に進むことが可能だ。

- ザニー ⬅➡ ジム
  - ジム → RGM−79(G) ⬅➡ RX−79(G)　以降、基本③61式系へ
  - ジム → ジムコマンド ⬅➡ ジム改
    - ジム改 ⬅➡ パワードジム
    - ジム改 → ジム・カスタム ⬅➡ ジム・クゥエル ⬅➡ ジムⅡ ⬅➡ ジムⅢ
- ザニー → ザクⅠ　以降、基本②ザクⅠ系へ

基本②ザクⅠ系

ザクⅡJ型は地上型、ザクⅡF型は宇宙型と覚えておこう。グフはステージ5、ドムはステージ8でそれぞれ捕獲することができるので、地上型を突き詰めるのは後回し。とりあえずは無理をしてでも地上でザクⅡF型を鍛えておくのがベスト。あとは、宇宙で役立つゲルググや、サイコミュを搭載しているジオングを早めに開発してしまおう。

- ザクⅠ ⬅➡ ザクⅡJ型
  - ザクⅡJ型 → ティザード・ザク
  - ザクⅡJ型 → グフ
    - グフ → グフ重装型
    - グフ → グフ飛行型 ⬅➡ ドム
      - ドム → トロピカルドム
        - トロピカルドム → ベズン・ドワッジ ⬅➡ ドワッジ ⬅➡ ドワッジ改
        - トロピカルドム → ドム・トローペン
      - ドム → リック・ドム ⬅➡ リック・ドムⅡ
  - ザクⅡJ型 ⬅➡ ザクⅡ改 ⬅➡ ザクⅡF型
- ザクⅠ → ザクⅡF型
  - ザクⅡF型 → 高機動型ザクⅡ
    - 高機動型ザクⅡ ⬅➡ ゲルググ
      - ゲルググ ⬅➡ ゲルググM
      - ゲルググ → ガルバルディα
        - ガルバルディα ⬅➡ ガルバルディβ
        - ガルバルディα → ギャン ⬅➡ ギャン改 ⬅➡ Rジャジャ
    - 高機動型ザクⅡ → 宇宙用高機動試験型ザク
      - 宇宙用高機動試験型ザク ⬅➡ サイコミュ高機動試験型ザク ⬅➡ キケロガ ⬅➡ ジオング ⬅➡ パーフェクト・ジオング
      - 宇宙用高機動試験型ザク → リック・ドム

基本③61式系

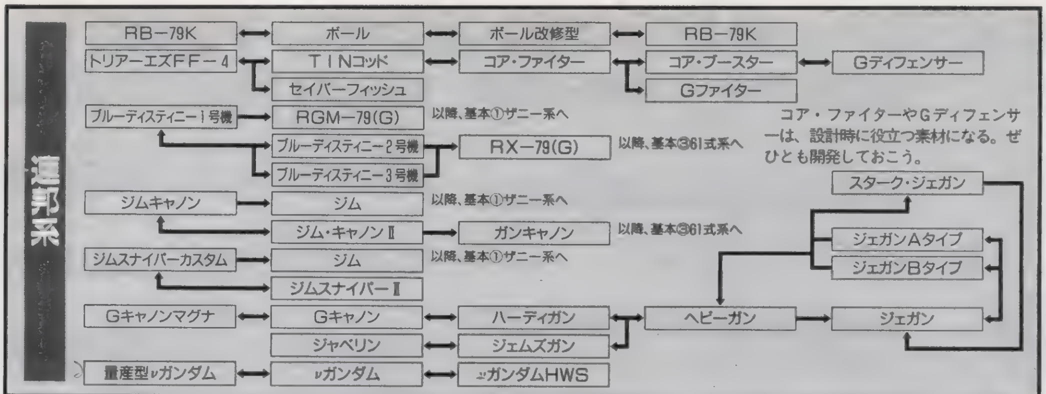
ガンダムが開発されると、設計できるMSのバリエーションが大きく広がる。序盤ではガンダムの開発を目的に戦うこと。ガンダム以降は強力なマップ兵器を持つGP02AやGP03−Dを目指して進むのがベスト。この系統はMS種類が豊富なので、2機目、3機目のガンダムを育てるのも忘れずに！

- 61式戦車 ⬅➡ ガンタンク
  - ガンタンク → ガンタンクⅡ ⬅➡ ガンタンクR44
  - ガンタンク → ガンキャノン
    - ガンキャノン → ガンキャノン重装型 ⬅➡ ガンキャノンⅡ
    - ガンキャノン → プロトタイプガンダム　以降、水中型系へ
    - 量産型ガンキャノン
- プロトタイプガンダム ⬅ RX−79(G) ⬅ ガンダム
  - RX−79(G) → EZ−8
  - RX−79(G) → ガンダム・ピクシー
  - RX−79(G) → RGM−79(G)
- ガンダム → G−3ガンダム ⬅➡ ガンダムNT1 ⬅➡ ガンダムNT1−FA
- ガンダム → GP01
  - GP01 ⬅➡ GP01−Fb
  - GP01 → GP02 ⬅➡ GP02A
  - GP01 ⬅➡ GP03−S ⬅➡ GP03−D
- ガンダム → ガンダムMkⅡ
  - ガンダムMkⅡ → FAガンダムMkⅡ
  - ガンダムMkⅡ → バーザム
  - ガンダムMkⅡ → ガンダムMkⅢ ⬅➡ FAガンダムMkⅢ　以降、Zガンダム系へ

ポイントQ&A

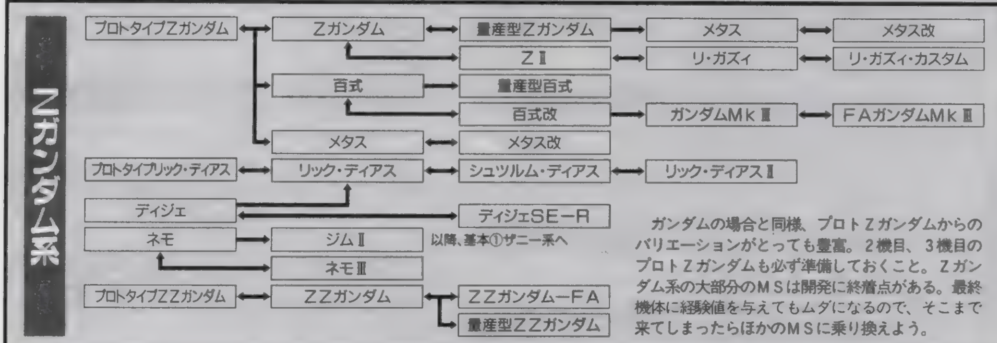
Q：ステージ9「戦慄のブルー」のクエストデモを見ることができません。何か特殊な条件があるのでしょうか？
A：ただ単にニムバス搭乗のイフリート改とユウ搭乗のブルーディスティニー1号機を戦わせてもデモは発生しない。あらかじめイフリート改のHPを全体量の30%以下（HP5,000以下が目安）にしておかなければならないのだ。EXAMシステムで2回ほど攻撃を当てたらミディアに戻り、エネルギーを補給してから狙え！

連邦系



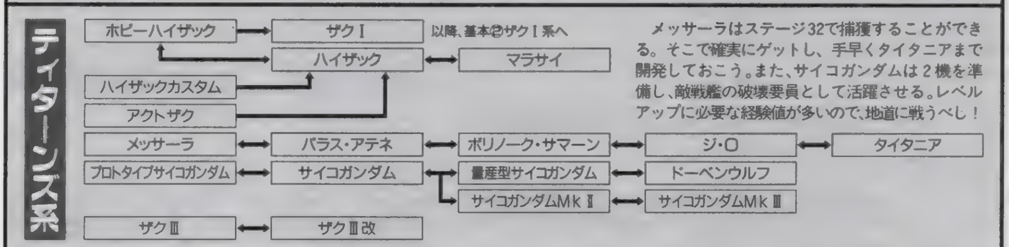
コア・ファイターやGディフェンサーは、設計時に役立つ素材になる。ぜひとも開発しておこう。

Zガンダム系



ガンダムの場合と同様、プロトZガンダムからのバリエーションがとっても豊富。2機目、3機目のプロトZガンダムも必ず準備しておくこと。Zガンダム系の大部分のMSは開発に終着点がある。最終機体に経験値を与えてもムダになるので、そこまで来てしまったらほかのMSに乗り換えよう。

ティターンズ系

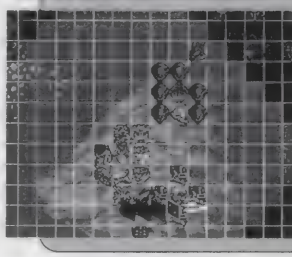


メッサーラはステージ32で捕獲することができる。そこで確実にゲットし、手早くタイタニアまで開発しておこう。また、サイコガンダムは2機を準備し、敵戦艦の破壊要員として活躍させる。レベルアップに必要な経験値が多いので、地道に戦うべし！

鈍足MSを育てる方法

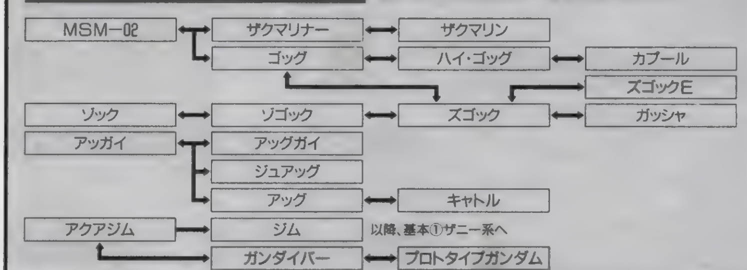
ガンタンクやGP01、ディジェSE−Rは、宇宙での地形適性がDランクの代表的なMS。これらを宇宙に出すと移動力が大幅にダウンするため、まったく戦力にならない。まあ、Dランクなので当然のこと……ではなかった！　実は、これには抜け道があるのだ。方法は簡単。まず、シャクルズやゲターなどのSFS（サポートフライングシステム）にMSを乗せる。するとMS自体の移動力は無効になるので、SFSの移動力の分だけ自由に動き回れるようになるのだ！　この方法で特に役立つようになるのがGP01だろう。また、せっかく開発したMSが、宇宙での適性が低かったため出撃できなかった、というときでも心配無用！　この方法で宇宙に弱いMSも鍛えられるぞ。


◀GP01は宇宙の地形適性がDランク。移動力は1マス分しかない。


◀でもSFSに乗れば移動に関しては無敵！　存分に活躍させよう。

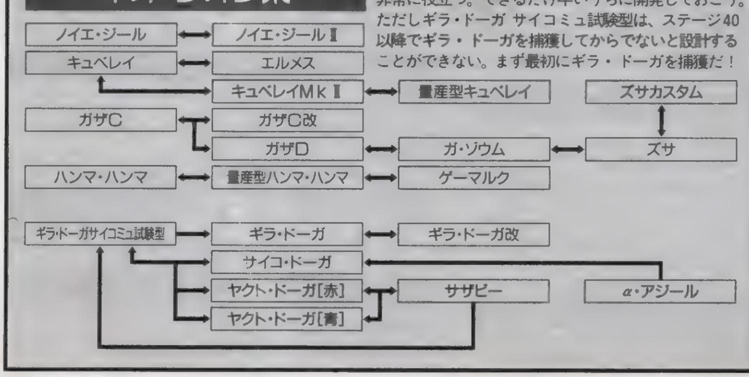
水中型系

水中型系のMSは地上でも戦闘可能な機体が多い。鍛えるならば水のない戦場でも出撃させよう。



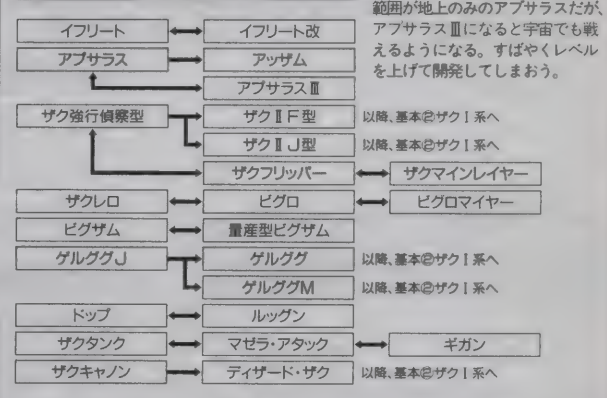
ネオ・ジオン系

サイコミュを搭載したMSは、設計時の素材として非常に役立つ。できるだけ早いうちに開発しておこう。ただしギラ・ドーガ サイコミュ試験型は、ステージ40以降でギラ・ドーガを捕獲してからでないと設計することができない。まず最初にギラ・ドーガを捕獲だ！



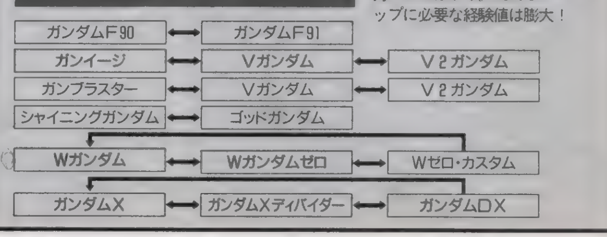
ジオン系

イフリート改は重要な設計素材になるので必ず開発しよう。行動範囲が地上のみのアプサラスだが、アプサラスIIIになると宇宙でも戦えるようになる。すばやくレベルを上げて開発してしまおう。



ゲスト系

破壊力バツグンのマップ兵器を持つMSばかり。ただしレベルアップに必要な経験値は膨大！



ポイント Q&A

Q：ステージ15「ポケットの中の戦争」のクエストデモを見ることができません。どうか、見るための条件を教えてください。
A：ステージ9のケースとほとんど同じ。あらかじめバーニィ搭乗のザクII改のHPを50%以下にしてからクリス搭乗のアレックスで攻撃をしかけるのだ！　ただ、アレックスで攻撃する際、戦艦からの援護射撃はOFFにしておいたほうがよい。というのも、こうしないと一撃で倒してしまう場合があるからだ。チビチビと戦おう。

よりぬき！ 貴重なMSもバッチリ入手できる設計リストを公開だ！

2種類の異なるMSから、新しい実験機を生み出すのが設計だ。ゲームに登場する大部分のMSは、設計をしないと入手することができないぞ。今回は特に入手が困難と思われる74機のMS設計リストを公開しよう。念願のMSを残らずゲットだ！

◉水中系のMSについて

アクアジムやザクマリンなどのMSは、ジムやザクといったベースの機体に、水中型のMSを組み合わせて設計するだけ。簡単なのでリストには載せていない。



◀ズゴックやアッガイなど水中型が必要。

◉キャノン系のMSについて

ジムキャノンやザクキャノンなどに関しても同様。やはりベースになる機体にガンキャノンなどを組み合わせて設計すればOK。こちらのリストも今回は見送り。



◀材料としてガンキャノンを入手しておこう。

◉データ欄Ⓐに入るMSは

ガンダムX、プロトタイプサイコガンダム、Wガンダムの各材料欄に記されたⒶには、下に掲載したMSが入る。ベースとなるMSをこの中のどれかと組み合わせれば、目的のMSが設計できるだろう。

Ⓐ：ガンダム、Ｅｚ－８、ＦＡガンダム、ＦＡガンダムＭｋⅡ、ＦＡガンダムＭｋⅢ、Ｇ－３ガンダム、ＧＰ01、ＧＰ01－Ｆｂ、ＧＰ02、ＧＰ02Ａ、ＧＰ03－Ｓ、ＲＸ－79(G)、Ｖ２アサルト、Ｖ２ガンダム、Ｖ２バスター、Ｖガンダム、Ｖダッシュ・ガンダム、Ｚガンダム、ＺⅡ、ＺＺガンダム、ＺＺガンダム－ＦＡ、νガンダム、νガンダムＨＷＳ、ガンダイバー、ガンダム・ピクシー、ガンダムＦ90、ガンダムＦ91、ガンダムＭｋⅡ、ガンダムＭｋⅢ、ガンダムＮＴ１、ガンダムＮＴ１－ＦＡ、スーパーガンダム、プロトタイプＺガンダム、プロトタイプＺＺガンダム、プロトタイプガンダム、ヘビーガンダム、量産型ＺＺガンダム、量産型Ｚガンダム、量産型νガンダム

データ覧の見方

①アッガイ	
ザクマリン ②	アイザック、ザク強行偵察型、ザクフリッパー、ディッシュ連絡機、プローバー、ホバートラック、ルッグン ③

①：設計できるMS
2つの機体を組み合わせることで設計できるMSの名前。リストはアクトザクからνガンダムまで、五十音順にならんでいるので、これを見ながら作りたいMSを探していこう。

②：ベースとなるMS
設計においての母体となるMS。この機体を入手しておけば、目的のMSを設計するのは容易なこと。まずはこのリストに記されているMSを手に入れておこう。

③：材料となるMS
材料となるMS。水中系だったり、キャノン系だったり、スナイパー系だったりと、たいてい同じタイプのMSが入る。この中のどの機体と組み合わせでもOKだ。

アクトザク	
ハイザック	ザクフリッパー、ディッシュ連絡機、プローバー、ホバートラック、ルッグン

アッガイ	
ザクマリン	アイザック、ザク強行偵察型、ザクフリッパー、ディッシュ連絡機、プローバー、ホバートラック、ルッグン

アッグ	
ジュアッグ	アッガイ

アッグガイ	
グフ	アッガイ

アッザム	
アッグガイ	ギガン
ザクレロ	グフ、グフ重装型、グフ飛行型

アプサラス	
アッザム	ザクⅡＦ型、ザクⅡＪ型

イフリート	
グフ、グフ重装型、グフ飛行型	ガンダム・ピクシー、ドム、ドム・トローペン、トロピカルドム、ドワッジ、ドワッジ改、ペズン・ドワッジ、リック・ドム、リック・ドムⅡ

ヴァル・ヴァロ	
アッザム	ビグロ

エルメス	
ブラウ・ブロ	ビグロマイヤー

ガズアル	
ガルバルディα	バウ

ガブスレイ	
メタス、メタス改	ヴァル・ヴァロ、ビグロ、ビグロマイヤー
マラサイ	Gディフェンサー、ゲルググM
ビグロ	ハイザック

ガルスJ	
グフ、グフ重装型、グフ飛行型	ガ・ゾウム、ガザC、ガザC改、ガザD
グフ重装型	マラサイ

ガンイージ	
ジャベリン	ガンダム、Ez－8、G－3ガンダム、GP01、GP01－Fb、GP02、GP02A、GP03－S、RX－79（G）、ZⅡ、ZZガンダム、Zガンダム、νガンダム、ガンダイバー、ガンダム・ピクシー、ガンダムF90、ガンダムF91、ガンダムMkⅡ、ガンダムMkⅢ、ガンダムNT１、ヘビーガンダム、リ・ガズィ

ガンキャノン	
コア・ファイター	ゲルググキャノン、ザクキャノン、ザニー、ジムキャノン

ガンキャノン・ディテクター	
ガンキャノンⅡ	メタス改

ガンダムF90	
ガンダム	Gキャノン

ガンダムMkⅡ	
ガンダム	ジム・クェル、バーザム

ガンダムX	
Wゼロ・カスタム	Ⓐ
ZZガンダム	タイタニア

ガンタンク	
コア・ファイター	61式戦車、ザクタンク

ギガン	
ザクⅠ	RB－79K、ボール、ボール改修型

キャトル	
サイコガンダム、サイコガンダムMkⅡ	RB－79K、ボール、ボール改修型
ザメル	ギガン

ギャプラン	
ハイザック	ザクレロ、メガライダー
メッサーラ	アッシマー

ギラ・ドーガサイコミュ試験型	
ギラ・ドーガ	エルメス、キケロガ、キュベレイ、キュベレイMkⅡ（黒）、クイン・マンサ、ゲーマルク、サイコガンダム、サイコガンダムMkⅡ、サイコガンダムMkⅢ、ジオング、パーフェクトジオング、ハンマ・ハンマ、タイタニア、ドーベンウルフ、ノイエ・ジール、ノイエ・ジールⅡ、プロトタイプサイコガンダム、量産型キュベレイ、量産型サイコガンダム、量産型ハンマ・ハンマ、サイコミュ高機動試験用ザク、ブラウ・ブロ

クイン・マンサ	
サイコガンダムMkⅡ、パーフェクト・ジオング	キュベレイ、キュベレイMkⅡ（黒）

グラブロ	
ビグロマイヤー	MSM－02、アクアジム、アッガイ、ガッシャ、カプール、ガンダイバー、ゴッグ、ザクマリナー、ザクマリン、ズゴック、ズゴックE、ゾック、ハイ・ゴッグ、プローバー

ゲーマルク	
ザクⅢ改	キュベレイ、キュベレイMkⅡ（黒）
ガズエル	ガズアル

ゲゼ	
ザクタンク	キャトル、ハンブラビ

ゲルググJ	
ゲルググ	ジムスナイパーⅡ、ジムスナイパーカスタム、

ポイント Q&A
Q：ステージ16「光る宇宙」のクエストデモが見られません。細かい条件があるんでしょうか？
A：アムロ搭乗のガンダムを中心として17マスの範囲内に、セイラ搭乗のコア・ブースターとシャア搭乗のゲルググが位置しているときがポイント！　この状態でガンダムとララァ搭乗のエルメスが戦闘をすると発生するぞ。誰か1人でも欠けるとデモは発生しないので、撃墜されないように注意しながら狙っていこう。

ケンプファー

ゲルググ、ゲルググＪ、ゲルググＭ、ゲルググキャノン、高機動型ゲルググ	ドム、ドム・トローペン、トロピカルドム、ドワッジ、ドワッジ改、ベズン・ドワッジ、リック・ドム、リック・ドムⅡ

高機動型ゲルググ

ガンダム	ザクレロ

ゴッドガンダム

キャトル	Ｖ２アサルト、Ｖ２ガンダム、Ｖ２バスター

サイコ・ドーガ

ギラ・ドーガ改	ノイエ・ジールⅡ

ザクⅢ

ガルスＪ	ザクⅡ改

ザクレロ

ガンダム	ゲルググ

サザビー

ゲーマルク	ギラ・ドーガ改

ザニー

ボール	ザクⅡＦ型

ザメル

グフ重装型	ガンタンク
ザクキャノン	ギガン

ジェガン

ガルバルディβ、マラサイ	ガンダム、Ｅｚ－８、ＦＡガンダム、Ｇ－３ガンダム、GP01、P01－Ｆｂ、GP02、GP02A、GP03－S、RX－79(G)、ガンダイバー、ガンダム・ピクシー、ガンダムMkⅡ、ガンダムＮＴ１、ガンダムＮＴ１－ＦＡ、プロトタイプガンダム、ヘビーガンダム
ジム・カスタム	ガンダム

ジオング

キュベレイ	グフ重装型

シャイニングガンダム

サイコガンダムMkⅢ	Ｖ２アサルト、Ｖ２ガンダム、Ｖ２バスター、Ｖガンダム、Ｖダッシュ・ガンダム
Ｗガンダム	アッガイ

ジャムル・フィン

ビグザム	ガ・ゾウム、ガザＣ、ガザＣ改、ガザＤ、メガライダー、メタス

ズサ

ガルスＪ	ガトル、バブリク

ディジェ

ゲルググ	リック・ディアス

ネモ

リック・ディアス	ハイザック

ノイエ・ジール

ヴァル・ヴァロ	パーフェクト・ジオング
ビグザム	ブラウ・ブロ

バイアラン

グフ飛行型	ハイザック
ガブスレイ	パワードジム

ハイザック

ジム・クゥエル	ザクⅡＦ型、ザクⅡＪ型、ザクⅡ改

パラス・アテネ

ズサカスタム	ザメル

ハロ

Ｗゼロ・カスタム、ガンダムＤＸ、ゴッドガンダム	ＲＢ－79Ｋ、ボール、ボール改修型

ハンブラビ

アッシマー	グフ飛行型
バーザム	ハイザック

ハンマ・ハンマ

ジオング、パーフェクト・ジオング	ガ・ゾウム、ガザＣ、ガザＣ改、ガザＤ

ビグロ

高機動型ゲルググ	ザクレロ

百式

メガライダー	ガンダムMkⅡ、ガンダムMkⅢ

ブラウ・ブロ

ザクレロ	サイコミュ高機動試験用ザク、ジオング、パーフェクト・ジオング、キケロガ

ブルーディスティニー１号機

イフリート改	ＲＧＭ－79(Ｇ)

プロトＺガンダム

ガンダムMkⅡ	ネモ、リック・ディアス、リック・ディアスⅡ、シュツルム・ディアス

プロトタイプＺＺガンダム

サイコガンダム、サイコガンダムMkⅡ	ＺⅡ、Ｚガンダム、プロトタイプＺガンダム、量産型Ｚガンダム
Ｚガンダム	バウ、メガライダー、ネモ

プロトタイプガンダム

ジム	コア・ファイター

プロトタイプサイコガンダム

ジオング、パーフェクト・ジオング	Ⓐ

プロトタイプリック・ディアス

ガンダム	ドム・トローペン、トロピカルドム、ドワッジ、ドワッジ改、ベズン・ドワッジ、リック・ドムⅡ

ボール

ゴッドガンダム	Ｗゼロ・カスタム、ガンダムＤＸ
ガンダムＤＸ	Ｗゼロ・カスタム

ホバートラック

61式戦車	アイザック、ザク強行偵察型、ザクフリッパー、ディッシュ連絡機、ブローバー、ルッグン

ボリノーク・サマーン

バイアラン	ザク強行偵察型

メガライダー

Ｇディフェンサー	メタス改

メッサーラ

ギャプラン	ビグロマイヤー

リゲルグ

高機動型ゲルググ	キュベレイ、キュベレイMkⅡ(黒)

量産型νガンダム

リ・ガズィ・カスタム	ドーベンウルフ

量産型キュベレイ

エルメス	ガ・ゾウム、ガザＣ、ガザＣ改、ガザＤ

量産型ビグザム

ビグロ	アプサラスⅢ

ＦＡガンダム

ガンダム	ＦＡガンダムMkⅡ、ＦＡガンダムMkⅢ、ＺＺガンダム－ＦＡ、νガンダムＨＷＳ、ガンダムＮＴ１－ＦＡ

Ｗガンダム

ゴッドガンダム	Ⓐ
νガンダム	Ｚガンダム、量産型Ｚガンダム、プロトタイプＺガンダム、ＺⅡ

Ｚザク

Ｚガンダム	高機動型ザクⅡ、ザクⅡＦ型、ザクⅡＪ型、ザクⅡＪ型(デザートカラー)、ザクⅡ改、ザクマインレイアー

α・アジール

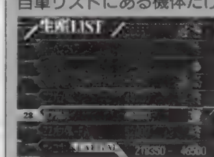
サイコ・ドーガ	サザビー、ノイエ・ジールⅡ

νガンダム

サザビー	リ・ガズィ、リ・ガズィ・カスタム

MSを生産するのを忘れずに！

新たに設計したMSは、必ず生産して自軍のリストに加えておくこと。なぜなら設計に使用できるMSは自軍リストにある機体だけだからだ。生産を忘れていると、次の設計でその機体を選択することができないぞ。グループ編成画面で必ず生産しておこう。



◀設計時にはＭＳを生産することができない。前もって生産しておくこと。

ポイントQ&A

Ｑ：ステージ34「宇宙を駆ける」のクエストデモを見る方法を教えてください。

Ａ：シロッコ搭乗のジ・ＯのＨＰが40%以下のときにカミーユ搭乗のＺガンダムで攻撃すると発生する。そのほかにも、ステージ39「戦士 再び」で、ハマーン搭乗のキュベレイのＨＰが40%以下のときにジュドー搭乗のＺＺガンダムで攻撃するとクエストデモが見られるぞ。ほかの機体に条件のＭＳが撃墜された場合は再度挑戦だ！

Astro nōka
アストロノーカ

宇宙最強を目指す、すべての農家たちに贈るピンポイントデータ攻略!
アストロネットにも載っていない有益情報をバッチリ掲載!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

交配に勤しみ、トラップバトルに励む農家の皆さん、「アストロノーカ」のサントラＣＤが発売されてるのを知ってますか？　オリジナルＢＧＭはもちろん、アレンジヴァージョンや野菜の音色まで収録されてて、なかなかグレートな仕上がり。ポリグラムより税込価格¥2,854で発売中です。骨休めに聴いてみてはいかが？（ＰＯＮ）

発売中 SLG	▶¥6,800 ▶エニックス
	▶MC(2ブロック)

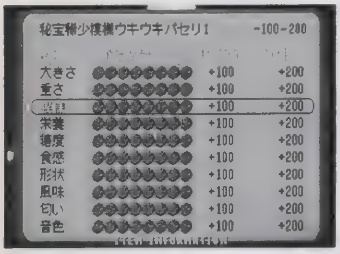
農家必携のお役立ちパーフェクトデータ集

このゲームにはアストロネットという親切な機能があるので、たいていのことは迷わずにプレイできる。しかし、それだけではわからない情報がまだまだ存在するのだ。今回は、交配とトラップを中心に解説していくぞ。これさえあれば、あとはプレイヤーの工夫しだいでどんな野菜でも作ることができるはずだ。野菜の属性を一度で理解するのはちょっと難しいけど、ゲームの進み具合に合わせて少しずつ交配を試していけば、だんだんと把握できるだろう。

交配

◉属性値の限界にチャレンジ!!

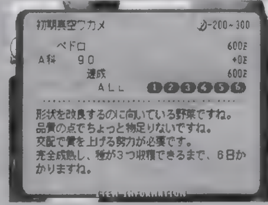
それぞれの野菜は、メンデル数ごとに限界値が設定されている。メンデル数が60以下の野菜は、Great（秘宝）またはDevil（恐怖）まで、メンデル数90以上はFinal（最終）またはThe End（破滅）まで改良することが可能だ。さらに、うまく交配を繰り返していけば、１つの野菜に最大10個の属性を付けることもできる。ただし、コンクールにはさまざまな規定があるので、あらゆる属性の限界値に達した種をストックしておいたほうがいいだろう。



◀頑張って交配に励めば、これだけすごい属性を持った野菜を作ることもできるのだ。

●交配後の修正には強化種

属性限界値に達した種をさらに交配にかけると、その野菜固有の属性値が遺伝子１つ分ダウンしてしまう。これを再び限界値に戻すのは失敗も多い。そんなときは交配に強化種を使うのが確実だ。強化種はGood以上、または Devil以下の種と、同じ種類の種（初期状態でも可）を掛け合わせることで、その野菜固有の属性の強化種を作ることができるぞ。



▲情報画面右上のＰマークは消えてしまうけど、強化種を使うほうがラクだ。

野菜の総合ランク

ランク	合計属性値
最終	+3000
奇跡	+2701～+2999
偉大	+2301～+2700
超絶	+2001～+2300
秘宝	+1801～+2000
名品	+1601～+1800
珠玉	+1451～+1600
高貴	+1301～+1450
特上	+1151～+1300
一流	+1001～+1150
A級	+901～+1000
名産	+801～ +900
高級	+701～ +800
優等	+601～ +700
良質	+501～ +600
平凡	+351～ +500
C級	+201～ +350
不良	+51～ +200
ゴミ	-99～ +50
悪質	-100～ -249
危険	-250～ -399
流血	-400～ -599
悪夢	-600～ -799
禁断	-800～ -999
恐怖	-1000～-1299
邪悪	-1300～-1699
死神	-1700～-1999
破滅	-2000

お店で買える種

種名	価格	入手場所
初期シマイモ	50Z	ペドロの店(ゲーム開始時～)
初期星カブ	80Z	ペドロの店(ゲーム開始時～)
初期穴ホウレン草	500Z	ペドロの店(1年目4月1日～)
初期トマトニアン	羽12枚	パンタロン町・ふとん屋
初期ホタル唐辛子	20000Z	ソンブレロ市・種屋
初期スイカタワー	20000Z	ソンブレロ市・種屋
形状強化種＋1	10000Z	ソンブレロ市・種屋
風味強化種＋1	10000Z	ソンブレロ市・種屋
匂い強化種＋1	10000Z	ソンブレロ市・種屋
音色強化種＋1	10000Z	ソンブレロ市・種屋

品質アップのオススメ野菜

属性	改良にオススメの野菜
大きさ	星カブ、高速パイン
重さ	シマイモ、カブトタケノコ
模様	腰かけレンコン、冥王マツタケ
栄養	トマトニアン、銀河ドリアン
糖度	透明キャベツ、スイカタワー
食感	電灯キューリ、冥王マツタケ
形状	真空ワカメ、チンゲンツリー
風味	月面コンブ、貴婦人
匂い	ひよこレモン、トゲガーリック
音色	スイカタワー、妖精ピーマン

属性名称一覧表

レベル	属性値	大きさ	重さ	模様	栄養	糖度	食感	形状	風味	匂い	音色
Final	300	究極巨大	銀河一重量	至高の模様	奇跡の秘薬	天上甘味	宇宙一食感	神秘の形状	伝説風味	癒しの芳香	天上の調べ
8	261～299	恒星サイズ	天下一重量	伝説の模様	死者復活	最高甘味	天使の食感	国宝形状	うまうまうま	天国芳香	高貴音楽
7	231～260	惑星サイズ	星より重い	神秘の模様	不老長寿	幸福甘味	至福の食感	感動的な形	魅惑の風味	神秘芳香	天使の歌声
6	201～230	山のような	超ヘビー級	勇者の模様	万病治癒	あまあまあま	大吉食感	魅惑の形状	トレビアーン･	超芳香	ハーモニー
Great	200	家ほどもある	ゾウより重い	稀少模様	体力全快	極上甘味	感涙食感	稀少形状	うまうま	幸福芳香	感動音楽
5	161～199	大巨人	持ち運び不可	アートな模様	精力増強	うっとり甘味	ほんわか食感	アートな形	絶妙かくし味	うっとり芳香	野菜ブルース
4	131～160	ジャイアント	ヘビー級	ふしぎ模様	滋養強壮	上質甘味	舌でとろける	ふしぎな形	デリシャス	清涼芳香	風鈴兼用
3	101～130	超ビッグ	ライトヘビー	珍奇模様	解毒作用	あまあま	ふんわり	きれいな形	ほのかな滋味	落ちつく香り	草笛吹き
Good	100	ビッグ	ずっしり	爆笑模様	健康になる	甘味	まろやか	珍しい形	うま味	芳香	快適リズム
2	71～99	大きい	重たい	ゆかいな模様	栄養たっぷり	それなり甘い	サクサク	陽気な形	良好風味	よい香り	ドラマー
1	41～70	やや大	やや重	面白模様	ビタミン豊富	やや甘	歯ざわりOK	面白形状	まあまあ	かすかな香り	かすかな音
0	40	初期状態	初期状態	初期状態	初期状態	初期状態	初期状態	初期状態	初期状態	初期状態	初期状態
-1	1～39	やや小	やや軽	変な模様	栄養不足	甘くない	やや固い	おかしな形	いまいち風味	気になる匂い	気になる音
Bad	0	スモール	軽量	不吉模様	栄養なし	やや辛	固い	崩れ形状	味なし	悪い匂い	不協和音
-2	-30～-1	超スモール	スカスカ	人面模様	なんとか食用	ピリッと辛い	バリバリ	いやな形	いやな後味	子犬の匂い	歯ぎしり
-3	-60～-31	豆粒ほどの	かるがる	催眠模様	体に悪い	中辛	ガチガチ	みにくい形	金属の味	刺激臭	誰かの悪口
-4	-99～-61	極小	ストロー級	呪いの模様	体がしびれる	口内火事	歯が欠ける	ぶきみな形	トリハダ風味	鼻曲がり臭	親父の小言
Devil	-100	ミクロ	超軽量	凶悪模様	毒薬原料	激辛	ほとんど岩石	危険形状	悪寒風味	大悪臭	迷惑騒音
-5	-130～-101	目に見えない	ほとんど空気	血まみれ模様	デンジャラス	大激辛	鋼鉄硬度	ヤバい形	雑巾風味	腐敗臭	工事現場
-6	-160～-131	分子レベル	空気より軽い	怨霊の模様	呪いの猛毒	どとうの激辛	超硬度	恐怖形状	気絶の風味	危険な悪臭	夫婦喧嘩
-7	-199～-161	原子レベル	ほとんど水素	悪魔の模様	即死注意	口内破壊	破壊不能	狂気の形	殺人風味	失神悪臭	絶叫悲鳴
The End	-200	究極極小	宇宙最軽量	死神模様	地獄へ直行	死に至る辛さ	完全剛体	魔神形状	破滅の風味	悪夢の匂い	究極ノイズ

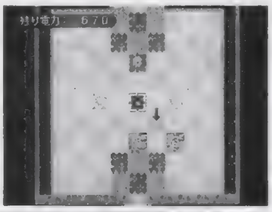
ポイントQ&A

Q：種の情報画面の右上に表示されているＰのマークは、何を意味するものなのですか？　気になっちゃってしょうがないです。
A：Ｐのマークは「ピュア」の頭文字を表していて、強化種による属性操作をしていないということを意味している。当然、強化種を使って交配を行った野菜からはＰのマークが消えてしまうぞ。このマークはあるコンクールに関係があるもので、それ以外には普通の野菜となんら変わりがないのだ。

トラップ

◉トラップを制するものバトルを制す!

バブーはプレイヤーの仕掛けたトラップ配置によって、身体能力、回避の思考、好き嫌いの感情を変化させていく。進化はプレイによって異なるため、これといった攻略法はない。そのため、トラップの特徴を把握しバブーに与える影響を熟知することが大切だ。下の表を参照して、トラップバトルに役立てていこう。



▶トラップによるバブーの進化を考えながら、自分なりの対処法を見つけ出していこう

●畑の賢い使い方　その①

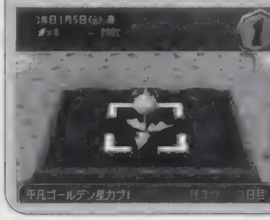
畑が2つ以上あってお金にも余裕がある場合、トラップを使わずに「畑1」を犠牲にするという手もある。バブーは「畑1」から順番に進入してくるので、「畑1」に食べられてもいい野菜を植えておくのだ。バブーには野菜の好みがあるので確実ではないけれど、こうすれば、「畑2」以降にある野菜を守り、なおかつバブーの進化を促進しなくてすむぞ。「これ以上バブーを進化させたくない」という人は、試してみる価値があるだろう。



◀ちょっともったいないけれど、大事な野菜を食べられないだけマシだ。

●畑の賢い使い方　その②

左の対処法にはもう1つメリットがある。それはバブーが野菜を食べた後、まれにゴールデン強化種を落とすことだ。このゴールデン強化種を交配に使うと、品質は変わらないが「ゴールデン」と名の付く金色の野菜を作ることができる。この野菜をコンクールに出展すると、+200のボーナス点を得ることができるのだ。また、ゴールデンの野菜をパンタロン町の若い娘にあげると、ゴールデン強化種を3つもらうことができるぞ。



◀これがゴールデンな野菜だ。どんな野菜でも金色になっちゃうぞ。

トラップ一覧表

トラップ名	価格	タイプ	消費電力	効果	入手場所・発売時期	バブーの進化の可能性
浅底落とし穴	80Z	消耗品	65	捕獲、スタミナ減	ペドロの店(1年目2月8日〜)	体重が軽くなる、ジャンプ力が上がる、羽が生える
深底落とし穴	300Z	消耗品	100	捕獲、スタミナ減	ソンブレロ市・トラップ屋	体重が軽くなる、ジャンプ力が上がる、羽が生える
地獄落とし穴	1000Z	消耗品	150	捕獲、スタミナ減	ペドロの店(3年目5月1日〜)	体重が軽くなる、ジャンプ力が上がる、羽が生える
フタつき落とし穴	羽1枚	消耗品	150	捕獲、スタミナ減	パンタロン町・ふとん屋	体重が軽くなる、ジャンプ力が上がる、羽が生える
深底フタつき落とし穴	3000Z	消耗品	150	捕獲、スタミナ減	ペドロの店(3年目3月1日〜)	体重が軽くなる、ジャンプ力が上がる、羽が生える
ただの塀	1500Z	常に起動	65	障害物	ペドロの店(1年目5月1日〜)	パンチ力・キック力・ジャンプ力・押す力が上昇、羽が生える
高い塀	3000Z	常に起動	100	障害物	ソンブレロ市・トラップ屋	パンチ力・キック力・ジャンプ力・押す力が上昇、羽が生える
鉄製の塀	6000Z	常に起動	150	障害物	ペドロの店(3年目4月1日〜)	パンチ力・キック力・ジャンプ力・押す力が上昇、羽が生える
ワンダフルな塀	40000Z	常に起動	200	障害物	ソンブレロ市・裏の店	パンチ力・キック力・ジャンプ力・押す力が上昇、羽が生える
2マス扇風機	600Z	正面起動	100	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(1年目2月1日〜)	体重が重くなる、風に対する抵抗力が上昇
高級2マス扇風機	3000Z	正面起動	200	強制移動、スタミナ減	パンタロン町・トラップ屋	体重が重くなる、風に対する抵抗力が上昇
3マス扇風機	5000Z	正面起動	150	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(2年目1月1日〜)	体重が重くなる、風に対する抵抗力が上昇
高級3マス扇風機	10000Z	正面起動	200	強制移動、スタミナ減	ソンブレロ市・トラップ屋	体重が重くなる、風に対する抵抗力が上昇
ジャンプ台	100Z	上起動	100	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(1年目1月9日〜)	体重が重くなる、ジャンプに対する抵抗力が上昇、羽が生える
強力ジャンプ台	1800Z	上起動	100	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(1年目4月1日〜)	体重が重くなる、ジャンプに対する抵抗力が上昇、羽が生える
桂馬ジャンプ台(LR)	700Z	上起動	150	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(1年目2月22日〜)	体重が重くなる、ジャンプに対する抵抗力が上昇、羽が生える
強力桂馬ジャンプ台(LR)	5000Z	上起動	150	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(2年目4月1日〜)	体重が重くなる、ジャンプに対する抵抗力が上昇、羽が生える
ぐるぐる台R	120Z	上起動	65	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(1年目1月9日〜)	体重が重くなる、回転に対する抵抗力が上昇、スタミナ上昇
ぐるぐる台L	120Z	上起動	65	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(1年目1月9日〜)	体重が重くなる、回転に対する抵抗力が上昇、スタミナ上昇
ぐるぐる台U	500Z	上起動	65	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(1年目3月1日〜)	体重が重くなる、回転に対する抵抗力が上昇、スタミナ上昇
ハイパーぐるぐる台R	1200Z	上起動	120	コース変更、スタミナ減	パンタロン町・トラップ屋	体重が重くなる、回転に対する抵抗力が上昇、スタミナ上昇
ハイパーぐるぐる台L	1200Z	上起動	120	コース変更、スタミナ減	パンタロン町・トラップ屋	体重が重くなる、回転に対する抵抗力が上昇、スタミナ上昇
冷水ぶっかけ装置	1500Z	接触起動	200	スタミナ減、やる気減	ペドロの店(1年目2月15日〜)	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇、スタミナ上昇
超冷水ぶっかけ装置	10000Z	接触起動	250	スタミナ減、やる気減	ペドロの店(2年目5月1日〜)	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇、スタミナ上昇
パンチングマシン	6000Z	接触起動	200	スタミナ減	パンタロン町・トラップ屋	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇、スタミナ上昇
必殺パンチングマシン	30000Z	接触起動	250	スタミナ減	ソンブレロ市・トラップ屋	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇、スタミナ上昇
ビリビリマシン	5000Z	接触起動	200	スタミナ減、腕力・脚力低下	パンタロン町・トラップ屋	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇、スタミナ上昇
特別ビリビリマシン	20000Z	接触起動	250	スタミナ減	ソンブレロ市・トラップ屋	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇、スタミナ上昇
風船サービス装置	羽15枚	正面起動	200	一時的に体重を軽くする	パンタロン町・ふとん屋	風船がくっつかなくなる
米俵サービス装置	羽20枚	正面起動	200	一時的に体重を重くする	パンタロン町・ふとん屋	米俵が乗らなくなる
おめでとう装置	羽25枚	正面起動	200	警戒心を失わせる、スタミナ増	パンタロン町・ふとん屋	冷静になる、脚力が退化する
基本エサ	100Z	常に起動	65	コース変更	ペドロの店(1年目2月22日〜)	見破るようになる
良質エサ	500Z	常に起動	100	コース変更	ペドロの店(1年目3月15日〜)	見破るようになる
強力エサ	800Z	常に起動	150	コース変更	ペドロの店(2年目2月1日〜)	見破るようになる
究極エサ	1600Z	常に起動	200	コース変更	ペドロの店(3年目1月1日〜)	見破るようになる
ピートのカカシ	1000Z	常に起動	100	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(1年目1月9日〜)	見破るようになる、スタミナ・やる気が上昇
ホラーなカカシ	3000Z	常に起動	150	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(1年目6月1日〜)	見破るようになる、スタミナ・やる気が上昇
危険なサイレン	10000Z	常に起動	200	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(2年目6月1日〜)	音に対する耐性が上がる、スタミナ・やる気が上昇
捕獲のカゴ	羽2枚	消耗品	150	捕獲	パンタロン町・ふとん屋	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇
アストロボンベ	900Z	消耗品	200	捕獲	ペドロの店(3年目2月1日〜)	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇
大型オリ	6000Z	消耗品	250	捕獲	ソンブレロ市・裏の店	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇
とりもち	50Z	消耗品	65	時間稼ぎ	ペドロの店(1年目1月15日〜)	脚力が上昇する、体重が軽くなる、羽が生える、やる気が上昇
マジックハンド	1000Z	消耗品	200	時間稼ぎ	ペドロの店(2年目3月1日〜)	脚力が上昇する、体重が軽くなる、羽が生える、やる気が上昇
怪光線マシン	羽100枚	下起動	200	抵抗力低下、スタミナ増	パンタロン町・ふとん屋	光線に対する耐性が上がる

ポイントQ&A

Q：トラップバトルの芸術点と野菜の状態には関係があるらしいのですが、もっと詳しい情報はないのでしょうか?

A：種を植えてから収穫するまでの期間の、芸術点の平均がその野菜の状態を表す。ちなみにバブーが来ない日は0点として記録されるぞ。野菜の状態がいいと高く売れるし、コンクールでの点数も高くなる。芸術点の平均に対応した状態は以下のとおり。0〜150:ふつう、151〜200:良い、201〜300:とても良い、301以上:すばらしい。

実況パワフルプロ野球 '98開幕版

まだまだ隠されていた『パワプロ'98』の秘密。サクセス選手のさらなる育成や超人的な隠れ選手の存在など、ファンには見逃せない情報を大公開!!

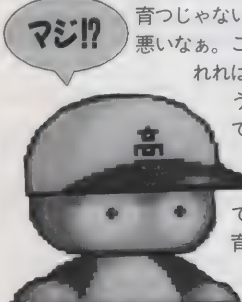
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

大リーグのマグワイアとソーサのホームラン王争い、スゴかったですね。スゴイといえば、135試合でホームラン数が573本以上必要という隠し投手「こなみ」の出現条件もハンパじゃないです。投手の条件で1試合の投球数が573球とかなら、まだピンとくるんですけど……いや、うそ。　(松坂君でも1試合573球投げるのはムリ)

発売中 SPG	▶¥5,800　▶コナミ　※「メタルギア ソリッド」体験版同梱
	▶MC(5ブロック)、AC、2P対戦可

新事実発覚!! なんとプロ入りしたあとも"サクセス"が可能!!

これまでに「サクセスで作った選手って、プロに入ったあとも育つの？」と何度も聞かれ、そのつど「育たないよ」と答えていたんだけど、いや〜まいった。育つじゃないですか。コナミさんも人が悪いなぁ。こんな情報、初めに教えてくれればいいのに。てなわけで、そうです、育つんです!!　これでデキの悪い選手も最強選手の仲間入り……と思ったら、実はペナントモードでかなりの成績を残さないと育たないことが判明。さすがプロ野球。甘くはないです。

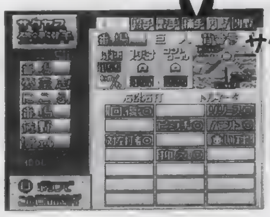


ペナントモード135試合終了後……



▶ペナントモードの消化はオートでもOK。31勝なんていう、こんな好成績を残している選手がいると……。

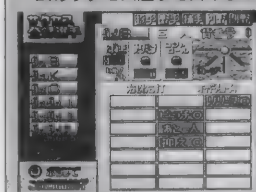
成長したサクセス選手が登場する！



◀サクセス選手の登録リストに、同じ名前の選手が2人！　下のほうが新たに登場した成長選手なのだ!!

ダメダメなチームを相手に戦えば成長も楽チン！

成長はペナントレースでの成績に関係するので、他チームにタイトル争いするような能力の高い選手がいてもらっては困る。そこで、ストレートしか投げないスタミナ0のピッチャーとか、ミートカーソルとパワーがともにFのバッターなど、超ダメダメな選手を作り、それをパスワードコピーして他の5チームを構成すれば、各タイトルを自チームのサクセス選手で占めることも可能だ。これを使えば135勝無敗という超無敵な優勝を飾ったりすることもできる。選手をさらに強力にしていくためには鬼となろう!!



◀プロ入りが簡単なPS版だからこそ、こんなダメダメ選手も作成できる！

1 サクセス選手の成長条件

ペナントレースの135試合モード(日本シリーズも含む)終了後、下の第1条件を満たし、さらに第2条件のいずれかを満たしたサクセス選手がいる場合、その選手の能力に、第2条件に応じた能力値をプラスされた成長選手が「サクセス選手登録リスト」の空いている場所に登場する。ただし、登録リストに空きがない場合は登場しないし、また登場したときも特別なアナウンスはない。ペナントが終わったら常にサクセス選手のリストをチェックしよう。

投手

第1条件

「沢村賞」を受賞し、かつ奪三振200個以上、かつ完封7試合以上

第2条件

- ■「完全試合」に名前を残している
  →「ピンチ○」「重い球」を修得し、球速＋5、スタミナ＋10。
- ■「ノーヒットノーラン」に名前を残している
  →「リリース○」「あと一人」を修得し、球速＋2、スタミナ＋5。
- ■四死球が4個以下
  →「クサイところ」を修得し、球速＋5。
- ■自責点が19点以下
  →「重い球」を修得し、スタミナ＋10。
- ■勝ち数が40勝以上
  →「対左打者○」「回復○」「人気者」を修得し、コントロール＋5。
- ■セーブが101以上
  →「あと一人」「人気者」を修得し、コントロール＋5。
- ■上記の条件のうち「完全試合」、「ノーヒットノーラン」、「自責点」の3つの条件と、「勝ち数」か「セーブ」のどちらかの条件をすべて(全部で4つの条件)満たしている
  →変化球レベルが＋1(球種はランダム)。

野手

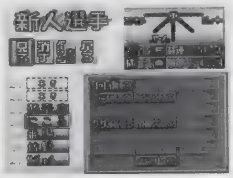
第1条件

MVPに選ばれており、さらに本塁打を100本以上打っている

第2条件

- ■「満塁本塁打」に名前を残している
  →「チャンス○」「満塁男」「人気者」修得。
- ■「サヨナラ本塁打」に名前を残している
  →「サヨナラ男」修得。
- ■「初回先頭打者本塁打」に名前を残している
  →「広角打法」「選球眼」を修得し、パワー＋5、走力＋1。
- ■「サイクルヒット」に名前を残している
  →「お祭り男」「流し打ち」「チャンス○」を修得し、パワー＋5。
- ■犠打51本以上
  →「バント○」を修得し、走力＋1。
- ■併殺打9本以下
  →「パワーヒッター」を修得し、パワー＋5。
- ■失策3個以下、かつ安打が257本以上かつ、守備機会(画面上には出ない)が101回以上
  →キャッチャーに転向して、「パワーヒッター」「キャッチャー◎」「ブロック」を修得。さらにパワー＋10、ミートカーソルが2より小さいとき2に設定。エラーのしにくさ(隠しパラメータ)＋1。
- ■守備機会(画面上には出ない)が257回以上
  →守備力＋1。
- ■「満塁本塁打」「サヨナラ本塁打」「初回先頭打者本塁打」「サイクルヒット」のすべてに名前を残している
  →ミートカーソル＋1。

2 隠れ選手の出現条件



▲成長選手と同様、登録リストに空きがないと出現しないので注意。

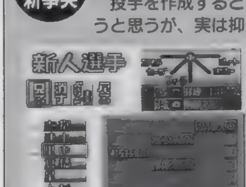
ペナントモード135試合を終了すると、サクセス選手の成長のほかに、隠れ選手の出現というごほうびもある。もちろんコレにも条件が必要なのだが、その条件というのが下にあるようにかなりイッちゃってるレベル。これらの条件をクリアするためには、やはり上のコラムのようにダメダメな選手を相手に自分でプレイするしかないぞ。

野手「ニコル」	●足の速いアベレージヒッター。本塁打を256本以上打った選手がいる場合に出現。
野手「コナミ」	●ハンパじゃない強打者。打撃に関する特殊能力をひとと おり持つ。打点を573点以上あげた選手がいる場合に出現。
投手「にこる」	●球速150km/h、レベル7のスライダー、シュートを持つ抑え投手。奪三振256個以上、かつ完封10以上の投手がいる場合に出現。
投手「こなみ」	●超豪速球投手。レベル4の変化球も全球種持っている先発完投型。本塁打を573本以上打った選手がいる場合に出現。

※出現する隠れ選手、成長選手はアレンジチームに加えることで使用できます。

さらに新事実 「抑え投手」を作ることができる！

投手を作成すると、ほとんどの場合、先発タイプになってしまうと思うが、実は抑え投手(リリーフ)の作成も可能であることが判明！　その作成法は簡単で"スタミナをD以下"にするだけ。スタミナをDのままにしてプロ入りすると、選手名の部分がピンク色の抑え投手になるのだ。投手を作る場合、スタミナがCより下だと試合で9回を投げきることができないため、多くの人がB以上を目指して育成しているはず。そういう意味で盲点になりがちな方法といえるぞ。この方法で、ぜひオリジナルの"炎の大魔神"を作ってみよう！



▲スタミナを上げる必要がない分、変化球などを強化できる！

ポイント Q&A

Q：「謎の人」の質問にはどう答えたらいいんですか？
A：問1はパワーが120以上はA、60〜119はC、59以下はB、投手はB。問2は彼女がいるならA、彼女がいないときはB。問3はやる気が好調以上ならA、普通ならB、不調以下ならC。以上を選んで全問正解した場合、問1で選んだ正解により、A「パワーヒッター」、C「アベレージヒッター」、B「バント○」が入手できます。

 ※文中の「○○○」は人の名前です。プレイして確かめてみてね。

御神楽少女探偵団

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

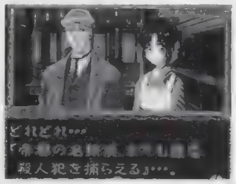
大正時代を舞台にした本格推理AVG。今回は、最初のシナリオ「幽鬼郎」の前後編を完全攻略。これでもう事件解決間違いなし!

重要な証言を集めていくためのトリガーは、使用できる回数が決まっているので、頭を使わないとすぐゲームオーバーになってしまうこのゲーム。今回は「幽鬼郎」でのトリガーの使いどころを紹介。ちなみに、幽鬼郎事件を解決すると、インターミッションディスクの「探偵の休日・壱」が遊べるようになるぞ。 (無)

発売中	▶¥6,800(CD4枚組) ▶ヒューマン
AVG	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

「幽鬼郎・前編&後編」の捜査方針をストーリーの流れに沿って紹介!

最初にプレイすることになる本編シナリオ「幽鬼郎」。前後編に分かれたこのシナリオから、推理トリガーを使用するべき重要なポイントを、ストーリーの流れに合わせ、各パートごとに紹介。



◀本編シナリオ「幽鬼郎」のプレイ前に、できれば練習シナリオもプレイしよう。

捜査方針之指南

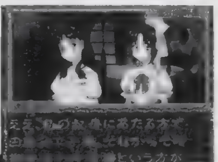
幽鬼郎・前編



▶変わり果てた姿になってしまった静江。

事件のあらましが紹介される最初のパートでは、自動的にストーリーが進む。失踪した逸島静江捜索のため、逸島家を訪れた探偵事務所の3人は、手がかりとなるチケットを使い見世物小屋を訪れる。そこで、静江の無残な死体を発見することに……。

◉静江殺害事件捜査開始!



▶雪子から屋敷にいる田嶋タエ子の話を聞いておこう

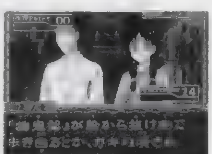


◀田島タエ子から、屋敷に関する話を聞けば次のパートへ。

最初の捜査パートで重要になるのは、静江の妹・雪子の証言(一度部屋を出て、もう一度雪子の部屋に入ること)。ここで客の話を聞くと、地下の遊戯室で田島母子に会える。母のタエ子から、屋敷にまつわる秘密を聞き出せばOK。

◉幽鬼郎の秘密に迫る!

地下の祭壇に祭られている掛け軸「幽鬼郎」に関する話を聞いた探偵事務所の3人は、この呪われた掛け軸に関してさらに調査を進めていくことになる。このパートで重要になる証言をする人物は3人いる。まずは遊戯室にいる田島良造と中庭にいる嘉平の2人だ。この2人からは、幽鬼郎に関する話がいろいろと聞けるので、ばんばんトリガーを使って証言を集めていこう。そして、台所にいるソノからは、康次郎を訪ねてきた、片足が義足の男に関する話を聞くことができる。この義足の男に関する話は、のちに重要な意味を持ってくるのだ。



◀幽鬼郎に関する証言を集めていこう。



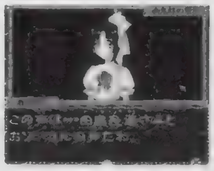
◀ソノから義足の男の話を聞き出す。

◉見世物小屋での証言

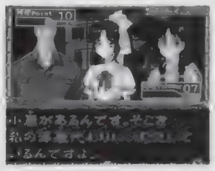
死体の発見された見世物小屋へ。権六の話で重要なのは、どういう経緯で人魚の死体を手に入れたかという点。それを聞き出したら、屋敷の地下にある祭壇でソノと良造の会話を聞いておく。その後ソノと会話し、良造に関する話を聞いておこう。



◀見世物小屋での権六の話は重要になってくる。



▲地下の祭壇で、ソノと良造の会話を盗み聞きしておく。



▲嘉平からは、嘉平の部屋の場所を聞き出す。

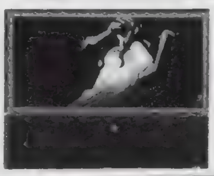
ソノと会話したら、次は嘉平と話をしよう。ここで嘉平の住んでいる部屋の場所を聞き出せば、彼の部屋を訪ねることができるようになるぞ。嘉平の部屋では、タンスの上の写真と、仏壇に注目だ。とくに仏壇をクリックすることで、嘉平から昔起こった自動車事故に関する話を聞けるのだ。この話は、しっかりと覚えておくようにしよう。



▶タンスの上にある写真。一見事件に関係なさそうだけど……。

◉千鶴、決死のオトリ捜査

前編の最後となるこのパートでは、自動的にストーリーが進む。次に狙われるのは静江の妹、雪子と断定した巴たちは、千鶴を雪子に変装させて犯人をおびき寄せることに。しかし、どこからともなく侵入した犯人の手により千鶴は……。



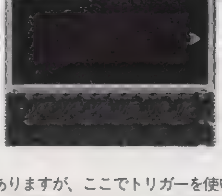
◀千鶴のピンチ! ここではムービーも楽しめるぞ。

幽鬼郎・後編

捕らえられた千鶴がメインとなるパート。まずは部屋の右奥をクリックし、「闇の中で何かが〜」のメッセージでトリガー入力。すると、一緒に捕らえられていた謎の怪紳士が現れる。紳士から時間に関する話を聞き出せば脱出シーンへ。脱出シーンは、アクションムービーパートとなる。画面に表示される指示に従い、✚キーを入力していこう。



アクションムービー!



▲◀表示される方向はランダム。慌てないで入力だ。

◉第2の殺人発生!!

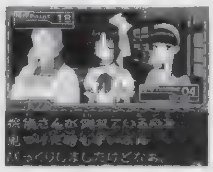


◀調べられるポイントは4つではなく5つだ。

千鶴は無事に戻ったものの、屋敷ではついに第2の殺人が発生してしまう。このパートでは、殺人現場での調査が非常に重要になってくる。調べられる場所は、頭、右腕、体、足以外にも、もう1カ所あるので、すべてを丹念にチェックしていこう。死亡推定時刻や殺害状況などといったメッセージには、推理トリガーを使って要チェック!! また、台所のソノから千鶴が発見された経緯を聞き出すことも必要になる。ここでは、この2カ所だけで推理ポイントがMAXになるので、それ以外のポイントはすべて無視してOK。



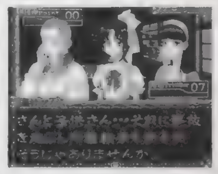
▶ここだけで、かなり推理ポイントが溜まる。



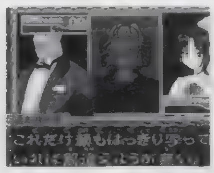
◀ソノの話も重要になってくるぞ。

◉ついに事件も大詰めへ!

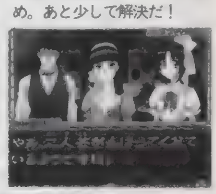
いよいよ捜査も大詰め。そろそろ犯人の見当はついているハズだ。後編の最後となるこのパートでは、まずは家政婦をやめることになったソノから、自動車事故に関する証言を聞くことだ。次に、康次郎に○○○の死亡写真を見せる。もっとも重要なのは、写真の死体は確実に○○○であるという証言。つまり、○○○はすでに死亡しており、犯人ではあり得ないということだ。その後雪子の部屋へ行けば時人が登場するので、最後にもう一度見世物小屋へ。そこで、権六から決定的な証言を聞くことができるぞ!!



◀屋敷を出るソノが、最後に重要な証言を。



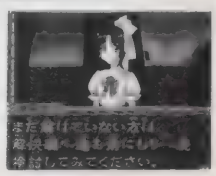
▲康次郎から、写真の男が○○○であることを確認。



▼時人が登場したらもう大詰め。あと少しで解決だ!

そして解決編へ

これですべての証言はそろった。あとは時人による謎解きシーンを残すのみ。解決編では自動的にストーリーが進むので、自分の推理を確認しながら、物語を進めていこう。



ポイントQ&A

Q:1度聞くと2度と聞けなくなる証言がありますが、ここでトリガーを使い忘れた場合、もうクリアできなくなりますか?

A:各パートごとに得られる推理ポイントは、規定の20よりも多めに用意されている。1〜2ポイントの証言は聞き忘れても大丈夫。重要な証言は何度でも聞けるし。でも、後半は「ひっかけ」も多くなりゲームオーバーになりがち。やはりパートごとにどの会話でどれだけ推理ポイントがもらえたかはこまめにチェックしよう。

どきどきポヤッチオ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売から２週間。そろそろ１度くらいはエンディングを迎えたでしょうか。女の子とのハッピーエンドを見ることが目的となってはいますが、「それに至る過程」を楽しむのがこのゲームの醍醐味です。最初は自由気ままにプレイしてください。エンディングを意識し過ぎると、ゲームが作業になってしまいがちですから。　(げ)

プレゼントを制するものは、恋愛を制する。今回の攻略では、あの子との恋愛を成就するための、プレゼント効果をドーンと紹介するのです!!

発売中 RPG	▶¥5,800　▶キングレコード　▶MC(6ブロック)、AC

女の子キャラへの、プレゼント効果一覧を公開!!

キャラ	プレゼント	効果
ルフィー	コスモッスの花束	
ルフィー	タンポピの花束	
ルフィー	チュリップの花束	
ルフィー	ミニミニ飛行船	
ルフィー	イチゴマフィン	
ルフィー	カリコリイチゴ	
ルフィー	クサイチゴ	
ルフィー	おまめパイ	
ルフィー	オミカンジャム	×
ルフィー	オミカン	×
ルフィー	その他	△
リーナ	コスモッスの花束	
リーナ	タンポピの花束	◎
リーナ	チュリップの花束	
リーナ	クマのぬいぐるみ	
リーナ	ブタのぬいぐるみ	
リーナ	コスモッス	
リーナ	タンポピ	
リーナ	チュリップ	
リーナ	マフィン	
リーナ	オミカンマフィン	
リーナ	ラッキーマフィン	
リーナ	アンズマフィン	
リーナ	プラムマフィン	
リーナ	ブレッド	
リーナ	ミルクブレッド	
リーナ	カリコリ系の種類のパンすべて	×
リーナ	その他	△
チェイン	コスモッスの花束	
チェイン	タンポピの花束	
チェイン	チュリップの花束	
チェイン	テスラボール	
チェイン	ブタのぬいぐるみ	
チェイン	ミニミニ飛行船	
チェイン	カリコリ棒	
チェイン	コーヒーブレッド	
チェイン	コーヒーマフィン	
チェイン	コーヒーツイスト	
チェイン	ラッキースター	
チェイン	お魚のパイ	×
チェイン	しびれ草	×
チェイン	その他	△
シンシア	コスモッスの花束	
シンシア	タンポピの花束	
シンシア	チュリップの花束	
シンシア	オミカンジャム	
シンシア	クマのぬいぐるみ	
シンシア	ツイスト	
シンシア	タンポピ	
シンシア	チュリップ	

キャラ	プレゼント	効果
	コスモッス	
	タマゴ	
	ブックルの実	△
	マッタケ	×
	しびれ草	×
	その他	△
ピア	コスモッスの花束	
ピア	タンポピの花束	
ピア	チュリップの花束	
ピア	ピンクのリュック	
ピア	お魚のパイ	
ピア	チョコマフィン	
ピア	チョコツイスト	
ピア	アンズジャム	
ピア	ブレッド	
ピア	アンズツイスト	
ピア	プラム	
ピア	ブックルの実	×
ピア	しびれ草	×
ピア	その他	△
マリン	コスモッスの花束	
マリン	タンポピの花束	
マリン	チュリップの花束	
マリン	イタマエルアー	
マリン	ピンクのリュック	
マリン	ブタのぬいぐるみ	
マリン	お魚のパイ	
マリン	ラッキースター	
マリン	クランベリー	
マリン	マッタケ	×
マリン	しびれ草	×
マリン	その他	△
リリィ	ルフィーの家の地図	
リリィ	リーナの家の地図	
リリィ	チェインの家の地図	
リリィ	シンシアの家の地図	
リリィ	ピアの家の地図	
リリィ	マリンの家の地図	
リリィ	コスモッスの花束	
リリィ	タンポピの花束	
リリィ	チュリップの花束	
リリィ	ピンクのリュック	
リリィ	ブタのぬいぐるみ	
リリィ	紙ひこうき	
リリィ	クルミブレッド	
リリィ	クルミマフィン	
リリィ	クルミツイスト	
リリィ	タマゴ	
リリィ	マッタケ	×
リリィ	しびれ草	×

とにかくできるだけ多くのイベントを見ることがポイントのこのゲーム。イベントを見る上で、もっとも重要になるのが好感度だ。好感度は毎日会って挨拶していれば上昇していくが、手っ取り早くあげるためにはやはりプレゼントが一番。そこで、各女の子のプレゼント効果を公開するぞ。ちなみに男性の場合は、基本的に食料（パン）をあげればＯＫなのだ。

◉プエルコルダン拾い物マップ

ジャムや花束を作ったりするのに必要な材料は、村のあちこちに落ちているものを自分で拾い集めることになる。材料となるものは、一度取ってもしばらくすればまた生えてくるので、どこで取れるかをしっかり覚えておけば、必要になったときに慌てることがなくなって非常に便利。ここでは、とくに覚えておきたい材料の分布を紹介していくので参考にしよう。中でもとくに覚えておきたいのがブックルの実。食べれば空腹度が大幅に下がるので、いざというときのため多めにストックしておきたい。しかし、味はまずく、他人にあげると嫌われる場合が多いので注意しよう。また、マッタケはポール、しびれ草はガリクソンが買い取ってくれるので、お小遣いの足しにしよう。なお、女の子にあげるための花束を作るには、村に落ちている花を集めて、アイテムのラッピングセットを使えばＯＫだ。



材料分布一覧表

①ラッキースター
★ドラッパの森
②オミカン
★ドラッパの森
③アンズ
★花畑の南
④プラム
★ドラッパの森の南
⑤ラズベリー
★しのばすの池
⑥クランベリー
★オトコ道、ドラッパの森、花畑の南
⑦クサイチゴ
★パン屋コロッセルの南
⑧クルミ
★名なしの橋西岸
⑨ブックルの実
★女神像、テカプツの森
⑩しびれ草
★女神像、もらしの池、古城のテラス、ポツの孤島
⑪マッタケ
★女神像、しのばすの池、古城のテラス

キャラ	プレゼント	効果
	その他	△
マリア	ブライトさん19号	
マリア	コスモッスの花束	
マリア	タンポピの花束	
マリア	チュリップの花束	
マリア	アンズ	
マリア	クルミブレッド	
マリア	ラッキージャム	
マリア	アンズジャム	
マリア	ブレッド	
マリア	アンズツイスト	
マリア	オミカンジャム	×
マリア	オミカン	×
マリア	さとう	×

キャラ	プレゼント	効果
	その他	△
イーリア	コスモッスの花束	
イーリア	タンポピの花束	
イーリア	チュリップの花束	
イーリア	モミモミマシーン	
イーリア	カリコリパン	
イーリア	プラムジャム	
イーリア	マッタケ	
イーリア	ブックルの実	
イーリア	オニワライ	×
イーリア	しびれ草	×
イーリア	その他	△

表内の記号は、それぞれ好感度の変化を表している。内容は次の通り。◎＝すごく上がる。○＝上がる。△＝ちょっと上がる。×＝下がる。

ポイントQ&A

Q：パンの配達をラクにする方法ってないもんですかね。

A：やはり午前中、みんなが家にいるときを狙ってさっさと片付けるしかない。ちなみに、配達を完璧にこなしていると配達件数がどんどん増えていく。面倒なら、適度にサボるのも１つの手だ。なお、〝ねえさんメモ〟をマリア姉さんに渡すことで、お使いに関するワンポイントアドバイスをもらうことができるぞ。

ウラワザデータベース

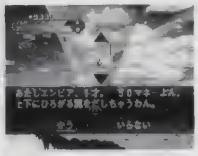
スポーツの秋、読書の秋、食欲の秋……おやっ？　おいらの夏はどこへやら……。こんな惨めな担当を救う一筋の光明、それは読者様からのぐれいとなウラワザですぅ〜!!

Ver.8.5

編集部情報　シルエットミラージュ

★ぐれいとな小ネタ

ＳＳから移植された人気ＡＣＴ『シルエットミラージュ』は、キャラのアクションが多彩なだけに操作を一通りマスターするのも一苦労。そこで今回は、少しでも楽にプレイするためのとっておきのワザを教えちゃおう。方法はいたって簡単。ゲーム中に㋜でポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、▢、△、◎（コ○ミコマンド＋α）と入力しよう。すると「スローサ」、「グラットニィ」、「ラスティ」という３種類のパラサイト（しかもレベル６）が手に入る。しかも、所持金が最大まで増えるのだ!!　このコマンドは何回でも使えるので所持金は無限。ただし攻撃力ゲージまでは回復しないので、ワザに頼って力押しという手は効かないぞ。



◀どんなパラサイトでも買い放題!!

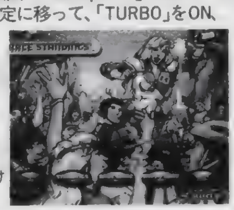


◀ゲームバランスさえ蹴散らすようなこの威力！　まさに無敵ぃぃぃ……かな？

LV 20　Jet Moto '98

★らくらくの鑑賞モード

テクニックに自信がない人は必見！　大人気ＲＣＧ「Jet Moto'98」で、全キャラ、全ステージの表彰グラフィックを鑑賞できるモードが見つかったぞ。まずキャラクター選択画面で「Vampeera」を選択してタイトル画面に戻る。次にオプション設定に移って、「TURBO」をON、「GRAPPLE」をOFF、「HANDICAPPING」をONに変更する。最後にL1を押しながら「CREDITS」を選択すると鑑賞モード開始。◎を押すごとに新たなグラフィックが表示されるぞ。アメコミ調のちょっと濃いグラフィックを堪能しよう。

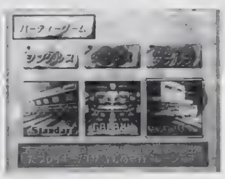


▶「CONGRATULATION!!」ってな感じだけど、やっぱり自力で勝利しないと……ね。

編集部情報　KING of BOWLING2

★すべしゃるなレーン

「KING of BOWLING 2」のおいしい小ネタを紹介しよう。モード選択画面でL1＋L2を押しながら「段位認定モード」を選択すると、ネオン演出がうれしいギャラクシーレーンでプレイできる。同様にR1＋R2を押しながら選択すると、ココナッツ杯で決勝まで勝ち進めなくてもスペシャルレーンでプレイできるのだ。また、「パーティーモード」をプレイする場合もR1＋R2を押しながら選択するとスペシャルレーンでプレイできるぞ。ちなみに、ココナッツ杯の予選でも上記のワザは使えるので試してみよう。

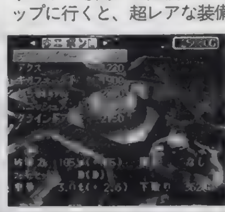


◀決勝まで勝ち進んだプレイヤーのみが楽しめる……はずだったんですけどね。

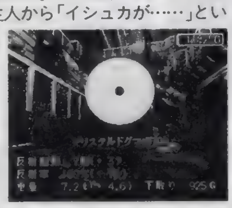
LV 50　DRAGON SEEDS 最終進化形態

★おやくそくの財テク＋α

もはやお約束の「メモリーカードを使った財テク」。①所持金が100以上で、ウェポンとリフレクターを装備したデータを用意する。②先ほどの1Pデータを2Pのメモリーカードにコピー。③ＶＳモードを選び、所持金すべてを賭けて1Pを勝たせる。④データセーブ後、2Pのデータを消して、1Pのデータをコピーする。以下、①〜④の繰り返しで所持金（アイテムでも可）が倍々に増えていくぞ。何かとお金が必要なこのゲームでは、かなり重宝するワザなのだ。さらに、ちょっと耳寄りな小ネタを１つ。公営ショップの女主人から「イシュカが……」というセリフを聞いた直後にジャンクショップに行くと、超レアな装備が買える。



◀右上の金額に注目。これだけあれば装備品にも事欠かない。

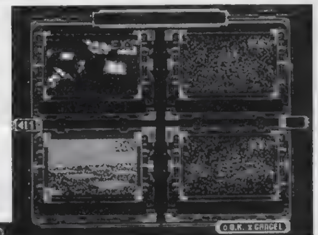


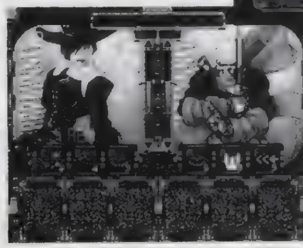
▲超レアなリフレクター。え〜、どこから見てもＣＤじゃん……。

LV 50　TRAP GUNNER

★ないすな隠しコマンド

トラップの駆け引きが熱い「TRAP GUNNER」の隠しコマンドを大紹介！　タイトル画面に「PUSH START」と表示中、以下に紹介する各コマンドを入力しよう。成功すればＳＥが鳴って準備ＯＫだ。また、コマンドはすべて併用することもできるぞ。１つ目は隠しコスチュームで、コマンドはR2、R1、△、◎、⊗、▢、✚右、下、左、上、L1、L2。「ＶＳモード」のキャラ選択画面で、ティコ、ルー、アブドルのいずれかにカーソルを合わせて㋝を押し、名前が緑色になればコスチュームが変化するぞ。２つ目は隠しキャラで、コマンドはL2、L1、✚上、左、下、右、▢、⊗、◎、△、R1、R2。「ＶＳモード」のキャラ選択画面でカーソルを両端（画面外）まで持っていくと、レム、ダイン、エルグの３キャラが選べるぞ。３つ目は隠しステージで、コマンドは㋝を12回押すだけ。すると「ＶＳモード」にスカイガーデン、メイズ、リング、ゲインという４つのステージが追加される。





▲アイテムだらけの場所や、まるで迷路のような場所、さらに最終ステージらしき場所や、地雷だらけなんていう厄介な場所もある。

◀隠しキャラはいずれもボスキャラクラスで、通常攻撃がとにかく強い。もちろん性能だけでなく、見た目もなかなかでしょ？　一度は使ってみよう。

LV 50　パズルボブル4

★いかす隠しコマンド

アーケード登場から驚異の早さで移植された「パズボブ４」。クリアするとお楽しみのオプションが次々と増えていくけど、このワザを使えば一発でオプション出現！　以下に紹介する各コマンド（すべて併用可能）をタイトル画面で入力しよう。１つ目は隠しキャラで、コマンドは✚右、右、△、左、左。「すとーりー対戦」以外のモードで、６体の隠しキャラを使えるようになるぞ。２つ目はエキストラステージで、コマンドは△、✚右、左、右、△、左、右、左、△。成功すると画面隅でドランクが回転してエキストラステージに突入だ。３つ目はタロット占いで、コマンドは✚上、△、下、△、上。「おぷしょん」の「TAROT READING」を選ぶと、恋愛運を占ってもらえるのだ。

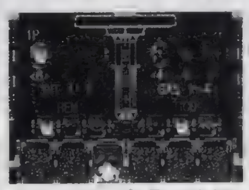


▶気になる恋愛運もバッチリ……って、いきなり「悪魔」!?　結構シビアな占いですぅ。

LV 50　TRAP GUNNER

★さらに隠しコマンド

タイトル画面に「PUSH START」表示中に以下のコマンドを入力。１つ目はトラップエディットで、コマンドはL2、R2、L1、R1、✚上、△、左、右、▢、◎、下、⊗。「OPTION」の「VERSUS OPTION」を選び、「CARRYINGTRAP」を「EDIT」に設定する。これで「ＶＳモード」のキャラ決定後にトラップ設定画面が出現。２つ目は隠しＢＧＭでコマンドは◎、R2、R1、△、⊗、▢、✚右、L2、L1、上、下、左。「OPTION」の「BGM TEST」を選択すると曲数が増えている。最後はアイコン選択で、コマンドは✚左、L2、L1、上、下、右、▢、R2、R1、△、⊗、◎。「OPTION」の「MEMORYCARD」を選ぶとセーブアイコンが選べるぞ。



▲どんなトラップも思いのまま。これでＶＳが無闇に熱くなること間違いなし！



◀好きなアイコンが選べる……だからどうしたなんて言わないで。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者：LV50（４名）／神奈川県　飯田敬之くん、大阪府　式部淳二くん、宮城県　宇佐美リンくん、熊本県　ＰＮ希望くん。LV20（１名）／茨城県　眞山健くん。

アドヴァンストV.G.2 はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

かわいい制服に身を包んだ美少女たちによる壮絶バトル。美少女格闘の先駆け的存在『V.G.』が、新キャラ＆新システムを引っさげて再び見参！　そのパワーアップぶりを、じっくりと紹介しちゃいましょう。



蹴って殴って殴って蹴って元祖制服バトルの完成形を極めろ！ その1

●『V.G.』ってナニ？　って人のために

総勢14人もの、〝制服ギャル〟（一部違いますが…）による「最強のウェイトレスを決める格闘大会」。それが「V（ヴァリアブル）.G（ジオ）」なのです。このゲームは、自分の分身となるキャラクターを操って、COM、または相手プレイヤーと1対1の戦いを勝ち抜いていく2D対戦格闘ACT。『2』と付くタイトルを見てもわかるように、『V.G』シリーズの2作目となるワケですが、実際にどんな部分が変化（進化）したのか列挙していきましょう。まず、明らかに変わったのがキャラの動き。前作に比べキャラパターンが増えたため、技のモーションもさることながら、立ちポーズ1つとってみても違和感なく、なめらかに動きます。また、コマンド入力のレスポンスも改良され、「格闘ACTテイストの美少女ゲーム」だった前作に比べて、「美少女が主人公の格闘ACT」というレベルにまで昇華されました。ゲームのメインとなる「ストーリーモード」では、『2』での主人公、御剣朱緒を操ってのCOM戦となります。前作のちょうど1年後を舞台に、「大会を牛耳るミランダ・謝華の野望を拳1つで打ち砕く」という痛快なストーリー。キャラも14人に増え、試合の合間に入るバストアップやフルサイズのCG、アニメによるキャラ同士の掛け合いが美しく、一見の価値ありです。そのほか、通常のCOM戦となる「ノーマルモード」、対人戦となる「VSモード」に加え、各種機能が充実した練習用の「プラクティスモード」や、ベストレコードのセーブもできる「タイムアタックモード」など、『2』ならではの新モードも追加され、格闘ACTとしての充実っぷりを見せているのです。


▲思えば、〝美少女格闘〟というジャンルを作ったのもこの「V.G」シリーズでした。



蹴って殴って殴って蹴って元祖制服バトルの完成形を極めろ! その2

●格闘好きにはたまらないバトルシステム!

今作は使用するボタンこそ少ないものの、操作が結構複雑です。対戦を楽しむために基本的な操作をマスターしておきましょう。使用するのは、✚キーと□、△、×、○、R1、R2、セレクトボタン。✚キーは左右移動やジャンプなど、□と△がパンチ、×と○がキック、セレクトボタンは挑発となります。また、L1、L2ボタンの設定を変えれば特定の特殊技をボタン1つで出すことも可能です。次にガードですが、基本的に地上でも空中でも相手の攻撃をガードすることができます。さらには、ガード中に特定のコマンド(全キャラ共通)を入力すれば、技ゲージ1/2本分を消費してガードキャンセル(ガードの硬直を解いて反撃する)を行うことも可能。コマンドと組み合わせるボタンによって技の種類が違うので、うまく使い分けましょう。防御の次は攻撃について。特定のコマンドを入力するとキャラ独自の特殊技、スペシャル(以下SP)版特殊技、必殺技(特殊技は普通の格闘ゲームでいう必殺技、必殺技は超必殺技のこと)が繰り出せます。ただし、SP版特殊技は技ゲージ1本、必殺技は2本消費するので、使いどころに注意が必要です。これらの技は、「通常技→特殊技→SP版特殊技→必殺技」の優先順位に基づいてキャンセルする(技の戻りモーションを省略して次の技を繰り出す)ことができます。SP版特殊技に関しては、種類の違う技であれば必殺技ゲージが許すかぎりキャンセル可能です(最大3回)。例を挙げれば、「SP版特殊技A→SP版特殊技B→SP版特殊技A」という具合。使い方しだいでは必殺技よりも大ダメージを与えることも可能。これらの法則を理解すれば、より楽しく対戦できるハズです。



▲「プラクティスモード」で練習! あくなき連続技の研究がなんともいえず楽しいのです。



キャラクター別戦い方&使える技一覧

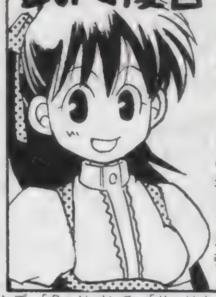


御剣珠緒



【万能タイプ】
ほかのキャラに比べリーチが短い。強Kは通常技のなかでもっともリーチが長いので、この通常技をメインに攻めよう
連続技：J弱K→J強K→弱P→弱K→気吼弾→SP気吼弾→ライトニングフラッシュ

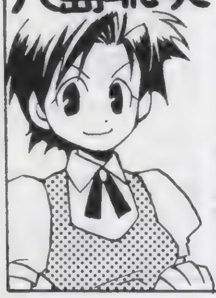
武内優香



【万能タイプ】
ジャンプさせて迎撃する、という王道プレイが可能「鬼吠弾」は撃ったあとの硬直時間が長いので、多用は禁物だぞ
連続技：J強P→J強K→弱P→弱K→強P→強K→鬼吠弾→SP鬼吠弾→究極鬼吠弾

※キャラ紹介内の「屈」はしゃがみ、「J」はジャンプ、「P」はパンチ、「K」はキックを示します。

八島聡美



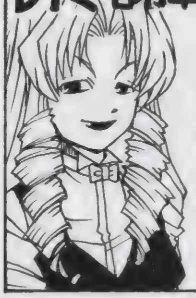
【万能タイプ】
一番使える特殊技は、出が早いうえに下段ガードが不可の「獄炎踵」。下段攻撃に組み合わせて使うと強力。
連続技：J弱K→J強P→屈弱P→屈弱K→応報→獄炎踵→SP獄炎踵→SP火焔斬→SP火焔斬

新条サキ



【万能タイプ】
リーチの長い技をいくつも持っている。必殺技も豊富で、そのなかでも「蝕」がオススメ。技の最初に無敵時間があるので、対空の迎撃技として使えるぞ
連続技：方向キー前入れ強K→強K→蝕→J強P→焔

レイミ・謝華



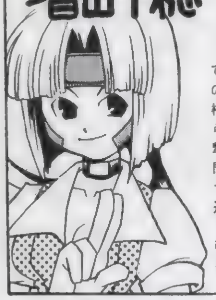
【待ちタイプ】
リーチが長い強Kで牽制しつつ、少し待ちぎみに戦おう。「ハリケーンローズ」は、弱技2発で使用可能
連続技：J弱P→J強K→屈弱P→屈弱K→SPハリケーンローズ×3→強ハリケーンローズ(画面端限定)

ミランダ・謝華



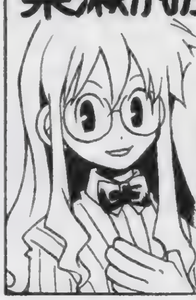
【待ちタイプ】
隠れキャラだけあって、1発1発の威力が大きい。「デススティンガー」を出しているだけでも十分に戦える強さを誇る
連続技：J弱P→J強K→屈弱P×2→屈強P→デススティンガー→カオスハリケーン

増田千穂



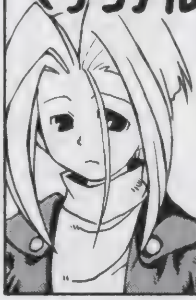
【スピードタイプ】
全キャラのなかで一番素早い。この特徴を生かし、相手を翻弄しながらスキをついて攻撃していこう。「素閃剣」で牽制しつつチャンスを狙え。
連続技：残影陣→J弱K→J強K→強P→強K→SP飛燕撃

梁瀬かおり



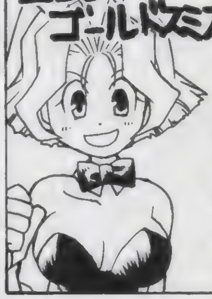
【スピードタイプ】
下を向いたジャンプ攻撃がないので、主に跳び込み中に使う技は、方向キー下入れ強P。対空には、屈強Pが確実だぞ。
連続技：方向キー下入れJ強P→弱P→弱K→強P→裂尖蹴→SP裂尖蹴→裂斬慟

マテリアル



【パワータイプ】
攻撃力、技の性能などミランダにつぐ実力を持つ。チェーンコンボがつながりやすく、「サンダースピア」と組み合わせて使えばかなり強力。
連続技：J弱P→J強P→弱P→弱K→強P→強K→サンダースピア

エリナ・ゴールドスミス



【パワータイプ】
リーチが非常に長く、一撃の威力も高い。「えりりん三連舞」が技の出が早く、弱攻撃からつながるので攻めの中心はコレ
連続技：J弱K→J強K→屈弱P→屈弱K→えりりん三連舞→えりりんスマッシュ

久保田潤



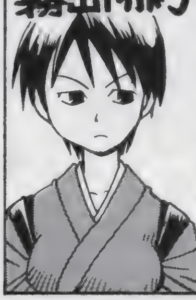
【投げ技タイプ】
典型的な投げ技タイプのキャラ。「久保田スウェー」で相手の攻撃を回避し、投げを中心に戦おう。打撃技も強力なので、投げとの使い分けが肝心。
連続技：久保田バスター→SPアースシェイカー

楠 真奈美



【突進系タイプ】
通常技のリーチが短いので、「ごろごろあたっく」を多用し、突っ込んで戦う玉砕戦法がオススメ。
連続技：ねこちょっとらんぶ→ごろごろあたっく→SPごろごろあたっく→ごっついねころけっとぱんち

霧島恭子



【一発逆転タイプ】
リーチのある強K、屈強Kで相手を固めつつ、ダッシュから「沈丁花」や「鳳仙花」を狙うのが得策。高い攻撃力を生かそう。
連続技：屈弱P→屈強P→J弱P→J強P→女郎花→SP女郎花→SP山茶花

結城綾子



【撹乱タイプ】
弱「マッハスピン」の落下中に通常技を繰り出し、相手を撹乱させる戦法がオススメ。スキを見せたら、連続技をキメよう
連続技：弱P→弱K→レイブストーム→SPレイブストーム→SPマッハスピン

蹴って殴って殴って蹴って 元祖制服バトルの完成形を極めろ! その3

●攻撃の要ともいうべきチェーンコンボを極めよう!

特殊技や必殺技、キャンセルなどのテクニックは理解できたでしょうか? しかし、このゲームにはこれらのほかにも重要なテクニックがあります。それは、チェーンコンボ(以下チェーン)です。これは、パンチやキックのボタンを特定の順番に押して、通常技をつなげるというもの。チェーンは、連続でヒットするだけでなく途中で2種類以上の技に派生するパターンもあるので、うまく使いこなせば攻撃のバリエーションがグッと増えるハズです。もちろん、チェーンの途中に特殊技や必殺技でキャンセルすることも可能です。ちなみに、チェーンコンボが発動するとキャラの足元に煙が巻き上がるので(しゃがんでいる状態だと煙は出ません)、この煙を目安にいろいろなチェーンを探してみるのもいいでしょう。

●おすすめチェーンコンボ一覧

珠緒:弱P→弱K→強P→強K
優香:弱P→弱K→強K→強P
聡美:弱P→弱K→強P(または強K)
サキ:✚キー右+弱P→弱K→弱P→強K→強P
レイミ:弱P→弱K→強K(または強P)
ミランダ:弱P→強P
千穂:✚キー右+強P→✚キー右+強K
かおり:✚キー右+強K→強P→強K
マテリアル:弱P→弱K→強P→強K
えりりん:弱P→強P→強K
潤:弱P→強P→強K
真奈美:弱P→強P→弱P→強P
恭子:強P→強K(または✚キー下+強K)
綾子:弱P→弱K→強P(押しっぱなし)



▲空中でもチェーンは可能。さらに地上チェーンへとつなげればすごいヒット数の連続技が!

アドヴァンストV.G.2はじめて物語



蹴って殴って 殴って蹴って 元祖制服バトルの 完成形を極めろ! その4

●でも、手放しでは喜べないいくつかのコト

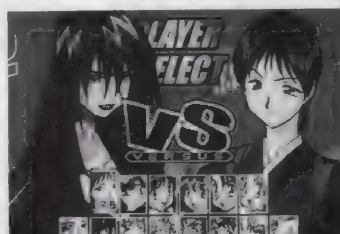
ここまで紹介してきたように、格闘ACTとしての充実したシステム面についてはわかってもらえたと思います。では、このゲームは万人にオススメできる良質なゲームなのでしょうか？　残念ながら、素直に「はい」とはいえない、いくつかの問題点があります。

①システムが複雑すぎる：古今東西の格闘ACTゲームのエッセンスを詰め込みすぎたために、「初心者でも100%楽しめる」とはいえない複雑な操作系になってしまっています。PSのユーザー層を考えると、ちょっと不親切な作りかもしれません。

②対戦バランスの悪さ：特定のキャラ、技の威力が強すぎるために、組み合わせによっては一方的に試合が決まってしまうことがあります。対COM戦ならともかく、ひと通りクリアしたあとは対人戦がメインとなるので、キャラ間のバランスをもう少し練り込んでほしかったと思います。

③無限チェーン技がある：このゲーム最大の欠点ともいえます。これに比べれば、①と②など目をつぶれるレベルです。やはり、その技が入ると終わり……というのは一瞬でヤル気がそがれてしまうモノ。誰のどんな技とは、ここでは書きませんが、心ある読者の方々がそんな技に頼らないことを祈ります……。

でも、これらの欠点はこのゲームが凡作の域を超えた魅力をもっているからこそ、気になる点でもあります。確かにバグやミスを認めるのは、メーカーさんにとっては難しいこととは思います。でも、これらを改善したバージョンアップ版が出れば、必ずユーザーは支持してくれるハズです。もちろん、僕は2枚でも3枚でも買っちゃいますよ（笑）。



▲さらに毎回、新キャラを増やしながらシリーズ化するっていうのもナイス。どうですかね？

読むほどにイラストがうまくなる・最終回！

教育にわるい

風上旬プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。もしくは絵描きさん、ドット屋さん。最後までネタ作りをおこたらなかった先生に、いつまでも熱い応援を！



イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

電撃コラムスは、読むだけでおりこうさんになれるかもしれないステキなコーナーです。「かもしれない」ですから、お間違えなく。

★教育にわるい

コラムニストになりましょう！　みなさん、コラムニストになるといいことがありますよ！　例えば「電撃コラムス」に執筆ができたり、丸２年も連載が続いたり、ＤＰＳをただでもらえたり、ヴィダルはこう教えてくれたりと、よいことばかりです。ただ、ごくまれにギャグネタばかり書きすぎたために、その回の原稿料が減ってしまったりなどもあるようなので、その辺は注意が必要ですよ。秘密。

さて、コラムを書くためには、常にいろいろな方面にアンテナを張り巡らせておくことが重要です。アンテナがあると、いろいろな情報がキャッチできます。ゲームの最新情報だったり、業界のウワサ話だったり、ゴーレムを倒さないとメルキドの町に入れないことだったりと、知って得することばかりなのです。ただ、ごくまれに怪電波や毒電波を受信してしまうおそれもあるので電波系の人には、これまた注意が必要ですよ。秘密。

コラムは思ったことをただ書けばよいというものではありません。読んだ人にとって、ためになるような話でなければいけないのです。ゲーム業界のことがよくわかる話、読むほどにイラストがうまくなる話、「ホール・アンド・オーツの〝アンド〟の人に会ったよ」という話、クライマックスの「レディストーカー」ってゲームはタイトルだけ見るとヤバめだという話、カサの柄のところについてるビニールをはがすとき「なんだか処女喪失の気分です」という話、「みのもんたは海外に行けば〝もんたみの〟だから〝モンタ・ミーノ〟と呼ぼう！」という話のように、読者にとって人生の道しるべになるようなものを書かなければならないのです。それはもう絶対に！

以上のことを守れば、あなたもコラムニストになれますし、お金はガッポですし、春先はニットですし、ときめきはモットですし、宇宙旅行はヤットなのですから、これは是が非でもコラムニストを目指さなくてはなりません。苦しいときには「そういえば風上が〝モンタ・ミーノ〟とかいっていたな」ということを思いだし、乗り越えたり、力抜けたりしてください。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 旅行に少しだけ行ったらリフレッシュした気持ちになったのはいいんだけど、アッという間に仕事の山ができてました。悲しい

★ネタになるネタ、ならないネタ

長くエッセイを書いていると、ネタに困ることも、まあ、たびたびあって(笑)、さてどうしようかなんて編集者と頭を付き合わせて(最近は電子メールと電話が多いけど)、困ることも多かったりする。

というわけで、今回はネタに困ってしまったので(笑)、このエッセイについて……って、困ったエッセイだな(笑)。

だいたいニュースというものは、あちらの都合でやってくるもので、2週間に一度、どこかのメーカーがネタを出してくれる……なんて都合のいい話があるわけもない。さらに、大事件が起こるときには、いくつも同時に起こって(スクウェアが参入して、エニックスが参入して……)、どれを書けばいいのか迷い、そうでなければ今度はネタがなくて、さて何を書こうかなんて、また迷ってしまう。

ようはいつでもネタに苦しんでいる状態なわけだね。

さらにいえば、やっぱり「電撃PS」という雑誌に載るわけだから、PSのネタがやっぱりメインになるし、できれば技術系・ゲーム系のネタであることが要求されてしまう。

RCG絡みでなければ、F-1の話を書くわけにもいかないし(そういえば、今年のF-1のチャンピオン争いはスゲーおもしろい。見ていない人は損しているぞ)、ボクシングゲームの話でもしなくちゃあ、ボクシングの話をするわけにもいかない。載るのがゲーム雑誌だから、ゲーム以外のネタを延々と書くわけにもいかなくて、せいぜい話の枕に使うぐらいなのもしかたがない。

ここで問題になってくるのが、ネタになりそうなニュース、人物、出来事の総量。このゲーム業界、毎日のように新しいゲームは発売されるが、ニュース自体はパソコン業界なんかと比べると基本的には遥かに少ない。

これも考えてみれば至極当たり前の話で、まずプラットフォーム(PSとかSSのようなゲームハードのこと)の種類が限られている(実際にプラットフォームとして意味があるだけソフトの数が出ているのはPS・SS・GB・N64の4つだけだ)。そして、このプラットフォームは徹底してスタンドアロンに設計されていて(それだけで成り立つ、完結しているハードという意味)、なおかつコンピュータの常識的な感覚からすると極めて寿命が長い。

——少し横道にそれるが、コンピュータの世界には「ムーアの法則」と呼ばれるものがあり、だいたい1年〜1年半ほどで性能が2倍、同一性能なら値段は半分になるという信じられないペースで技術が進歩していて、このハイペースが20年続いている。

言い換えるなら、買ったときは最新鋭のパソコンも、2年もすれば過去の遺物になってしまうわけだ。だからパソコンを買う人は最初からそのつもりでいた方がいいぞ。

閑話休題。

この「ムーアの法則」からすると、ゲームマシンの寿命の長さは異様で、PSで考えてみても実に4年近くになっている。まあ、これもクローズド(閉鎖的)なスタンドアロンマシンであることがある意味プラスに働いていて、仮に性能が今の技術水準では低いと思われても市場としては成り立っているわけだ。

ところが、この「クローズドな」ということが、エッセイストからすると頭痛のネタで、パソコンのように、すばらしい新技術を使ったビデオカードが出るわけでも、CPUのスピードが上がることも、新しい周辺機器の規格(USBなど)が出てくることもない。マシンそのものがバージョンアップしないから、ハード絡みのニュースのネタは、おのずと少なくなってしまう。

具体的に言うなら、このエッセイでもネジコン、アナログジョイスティックなどの周辺機器の話題で数回取り上げた程度(最近ではドリームキャストとかPDAのことなども、少し書いているけど)。

しかも、読者のみんなが一番知りたいであろうハードのさまざまな性能については、実際に開発に携わってみなければ具体的なことはわかりづらいし(スペック表の性能なんてアテにならない)、わかったからと言って守秘義務というものが世の中にはあって具体的なことは非常に書きづらかったりする。つまり、ハードの話は読者が一番興味があるところだろうが、ネタの量も少なく、守秘義務の壁もあって、一番エッセイになりにくいワケ。

そんなわけで、ゲームソフトにかかわることをネタにしたくなるわけなのだが、これもまた難しい。

ゲームそれ自体は古くからある娯楽だが、コンピュータゲームというジャンルそれ自体は20年ほどの歴史しかないし、さらに「ムーアの法則」によってハードが猛烈な勢いで発達するので、今日の名作も1年経てば古くさく感じるようになり、さらに1年経てば過去の遺物。あまりに環境が変化するので、一本筋の通った批評/評論がしにくいし、それになによりも紹介がメインの雑誌で評論を行うというのも、ちょっとカラーが違う。

じゃあハードじゃなくても、技術ネタで、ソフトの中身についての技術的なことを話題にしようとしてはみるのだが、あまり突っ込むとさっき書いた守秘義務に近づいて危なくなるし、なによりプログラムに突っ込んだ話になり過ぎて、一般性が急速になくなってしまう。ソフトについて評論を本格的にするのも難しいし、といってあまり突っ込んだ技術的な話をするのも難しい……。

じゃあ、ハードでもソフトでもないモノをネタにできるのかというと、だいたいそういうニュースの数が少ないところへ持ってきて、業界の内部のネタというと、その大半は開発者の(会社の間の)移動の話で、内容的にもゴシップに近いものが多くて、とてもここで書けるものとは思えない。

しかも、さらにマズいことに、だ。

本当にニュースネタになるような、例えばまだ発表されていない新ハードの情報とか、新しいソフトの話とか、そういったモノは、どこかの会社の友だちと飲みに行った時に、「ねぇ、今、なにしてんの〜?」なんて話題から出てくるオフレコな情報が大半。書きたくたって、正式に話を聞いても答えてくれなかったり、答えてくれたとしても「正式発表するまでは待ってくれ」だったりな内容が大半だし、だいたい、エッセイを書くために友人関係を壊すのはワリが合わない。

そんなワケで、このエッセイ、ハードの話を書くにも難しく、ソフトの話を書くにも評論をするのか、技術の話をするのかで難しく、そして業界ネタを書くのもますます難しく、いつでもネタに困っているのでした……と、文頭に戻ってみたりして(笑)。

ただ、なんとなくあれもこれも書けないもんだなぁと振り返ってみただけなのだが、こう見てみると「ハード〜ソフト〜人の流れ」と、ゲーム業界をぐるっと1周したような感じになった。いやあ、書けないことが多い業界だなぁ(笑)。まあ、そうは言っても、僕の場合は、結局文章を書くのが楽しいから、こうしたエッセイやレビューを書いているワケなんだけどね。

ま、いずれにしても次の号あたりでは、TGSネタが出てきてネタには困らないだろうと思うし、なによりおもしろい発表が何かありそうな予感がする。今から、書くのが楽しみだ。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGはOK！　キャンプと「デコトラ」もおまかせ(笑)。

★トラック名は「桜吹雪」！演歌をB.G.Mに爆走だ!!

今年は例年よりも梅雨明けが遅かったせいか、ちょっぴり夏が短く感じられましたね。勢い良く鳴いていたセミの声からだんだんと秋の虫の音色に変わり、吹く風も日増しに涼しく感じられる季節がいよいよ到来です。

とある8月の夏の日、津久井湖の近くにワンデーキャンプに出かけました。川縁につくとまずは大きなタープを広げテーブルとチェアをセッティング。ちょっと大きめなクーラーボックスには大量に買い込んだ食料がぎっしり。それにしても自然の中で飲むビールにワイン、肉や魚介類、野菜いっぱいのバーベキューは格別のおいしさです。川で泳いだりバレーボールをしたりと楽しいひとときでありました。今回は日帰りキャンプだったけど、



イラスト／よしきくりん

次回は1泊か2泊ぐらいで行く計画を立てているところです。今度は小学校のキャンプ合宿以来の飯ごうとカレーにでも挑戦しちゃおうかなぁ～という勢いですけど。何だか今回のワンデーキャンプ体験ですっかりアウトドアにはまってしまった私なのでした!!

では、「♪旅は道連れ世は情け～、日本列島一人旅～」というワケで今回のゲームレポート！　『爆走デコトラ伝説』の第1弾をお届けします。東映映画か松竹映画のオープニングを思わせるようなメーカーロゴ。思わず、映画「トラック野郎」の菅原のぶんちゃんをオーバーラップさせてしまいましたよ。

ところでこのゲーム、今までトライしたRCGとはちょっと趣が違うようです。今までにもトラックを選択できるというのはあったけど、この「デコトラ伝説」はトラック専門のまさしくトラックによるトラックための対決RCG！　はっきりいってこりゃ楽しい！おもしろい！　私、またまたちょいとハマリ気味です。でもどうしてでしょうねぇ？　トラック野郎と演歌って、こうも不思議なほどハマってしまうのは……。何かこういうの好きなのよねっ。だって何を隠そう私、カラオケに行くと、決まって演歌ですもの!!　ホント、この「デコトラ」の挿入歌を歌いたかったもんねっ!?　だから演歌が流れてくるとついつい闘志がわいてきちゃいますよっ！　まずは「全国制覇」モード。トラック名はその名も「桜吹雪」。日本全国の道路を縦断してトラッカーたちと対決です。ボイスとクラクションをうまく鳴らし、スムーズに車線変更をしてゴールを目指します。稼いだBPで自分流のトラックデコレーション計画ぅぅ!!　その辺のところは次号でたっぷりレポートしますよっと。

ソフトメーカー広報さんによるリレーコラム！
広報ラブストーリー

広報さん プロフィール　夜魔喪吐（仮名）さんは、普段はマジメな方ですが、こんな暴走族みたいな当て字をしてしまうオチャメな方でもあります。今度、カプセルホテルに泊めてください。

★広報野郎さんの一日をご紹介しましょう

さて、今回からはじまりました短期集中連載企画「広報ラブストーリー」！……って、わかりませんねぇ、なんのことだか(笑)。いや、そうじゃない！　広報さんが、自社のタイトルを越えて（ぜひ、そうしてほしい！）ゲームへの熱い想いとか、重い熱さを、もう語る語る語るよという、非常にシンプルかつタメになるかもしれないコーナーなのです。うん、なんかいいことをしているような気がしてきて、かなり気持ちいいです。

では、さっそく第1回のゲストの方に御登場いただきましょう。どうぞ！

★

DPSの読者のみなさんこんにちは。エニックスの『ドラクエ』を除くすべてのゲームソフトの、すべてのゲーム誌への売り込みをやってます、夜魔喪吐（仮名）と申します。ということは、DPSに限らず、どのゲーム誌でもみなさんがエニックスのソフトの記事を見かけたら、それがすべて私の仕事なのです（だからどうというわけではありませんが）。さて今日は、謎に包まれた（？）広報野郎の日常を、赤裸々に（死語）暴いてみたいと思います。では、さっそく。

■広報野郎の出社時間

出社はやや遅く、朝11時です。雑誌の編集部は実態として午後出社の朝帰りだったりしますので、それに合わせています。

■広報野郎の退社時間

だいたい夜の11時です。基本的には終電に間に合うようにしていますが、毎週1日は泊まりになったりします。ちなみにエニックスには社内にカプセルホテルと同じ設備があり、ベッドが10個あります。24時間働けということです。

■広報野郎の夕食

夕食は、夜11時から午前1時くらいでしょうか。メニューは牛丼、ハンバーガー、ラーメンのヘビーローテーションです。きっと体を壊します。

■広報野郎の睡眠時間

平日は平均4～5時間です。朝4時に寝て9時に起きる感じです。慢性寝不足でいつもボーッとしています。ときどき事故に遭いそうになって、ちょっと危ないです。

■広報野郎のストレス解消

酒と馬です。飲まずにはやってられません。最近は酒じゃ物足りないので、合法なスマートドラッグに手を出しそうになります。

■広報野郎の悲しみ

ソフトが売れればソフトの中身がよかったことになります。売れなければソフトの広報が悪かったことになります。

と、まあこんな感じの広報野郎の毎日ですが、これはこれでけっこう楽しかったりします。いろいろな業界のいろいろな人にも会えたりしますし、昔と違って最近は業界やゲーム誌の編集者にも女の子が増えましたし……だからといってモテたという記憶はありませんが(泣)。というわけで、DPSは、多くの業界人の血尿と冷や汗とくやし涙でお届けしているのです。おしまい。

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール
フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ。

★白熱！　中古問題！　これまでのおさらい

なんか今年は、ちゃんとした夏がなかったような感じのまま秋になってしまいましたね。異常気象の影響も大きく、関東以北では記録的な大雨で大きな被害が出ました。被災された地域の方々は大変だったでしょう。

地震だ、異常気象だ、世界の混乱だと揃ってくると、ゲームの世界ではおもしろそうなオープニングですが、現実ではたまりませんよね。秋以降は平穏な日常が戻ってくれることを願わずにはいられません。

私自身はというと、9月になってから加速的に忙しくなってきました。まあ、9月は休日も多かったこともあるのでしょうが、仕事がいくつもオーバーラップしています。こういうご時世ですから仕事が多いというのは喜ぶべきことなんでしょうが、もうちょっと分散してくれないかなあ。せっかく買った大型水槽のセットアップもまだ終わらないし……。

さて、長期連載となっている中古問題にお話を移しましょう。実は今回あたりでいったん締めようと思っていたのですが、最近になってＴＶや経済誌などで大きく取り上げられるようになりました。この問題の法的解釈をめぐって、法律界でもあちこちでさかんに論争されているようです。

なんで今頃になって話題になるのか疑問に思う方も多いと思いますが、これは中古問題で実際に訴訟が起こり、裁判が始まったからなのです。ほかのマスコミは「知られざるゲームソフトの利権争い」みたいな扱いで騒いでいますが、このコラムをご愛読のＤＰＳ読者のみなさんには「そんなことなら知ってるよー」という内容ばかりだったと思います。

しかし、裁判が進むにつれて、より難しい法律的な論争が起こりそうですし、各界に与える影響も相当大きいと思われます。そこでもうちょっと時間をかけて、この問題をもう一度わかりやすく整理し、今後のゲーム業界全体の方向性を考えていきましょう。

まず、話題となっている訴訟がどういうものかをお話しましょう。現在２件の訴訟が起きています。１つは6月12日にソフトメーカー５社が神奈川県内のソフト販売業者を相手に東京地裁に、もう１つは７月８日にソフトメーカー６社が大阪府内のソフト販売業者を相手に大阪地裁にそれぞれ提訴（訴えをおこすこと）しています。

訴えの内容はどちらも「中古ソフト販売差し止め訴訟」です。これは中古販売は著作権法上違法だから、とにかくすぐに販売をやめて在庫は破棄するように裁判所から命令を出してほしいと、いう内容です。ほとんどの人が裁判というと「これだけ損をしたのだから弁償しろ」という裁判を想像しますが、ここではお金の問題ではなく、法律の解釈に対しての争いとなることがポイントです。

もちろん損害賠償についても争われるでしょうが、これは次のステップとなります。まずは中古販売という行為そのものが違法かどうか、という点が争われることになります。では、この裁判はどういう点が注目されているのでしょうか。なんといってもデジタル著作物に対する著作権が、裁判所によってどう判断されるかが最大の関心事でしょう。

デジタル著作物とはパソコンやゲームのプログラム、パソコンを使って作成された画像や音楽などのデータを意味します。これに加えてもともとはアナログで作成され、デジタルデータに変換された画像や音楽なども含まれます。

とはいっても、この定義自体も「一般的にこう理解されている」という程度で、確定しているワケではありません。特徴としては、「オリジナルとまったく変わらない複製を作ることが可能で、理論的には劣化しない」著作物であるといえます。

実はこの「デジタル著作物に対する著作権」のあり方については、ゲーム業界だけでなく多方面で問題になっているのです。音楽のＣＤ、映画などのレーザーディスクやＤＶＤ、デジタル放送、パソコンで作成されたデザインなどなど、最近のメディアはほとんどがこれに該当します。

これらについてもゲームソフトと同様に、著作権についてのさまざまな問題が起きています。例えば、昔であれば音楽といえばレコードでした。これは再生するたびに少しずつすり減り（劣化）ますし、テープにダビングすれば音質が悪くなります。ダビングを繰り返せばどんどん音は悪くなり、オリジナルとコピーの差は大きくなります。

ところがＣＤだと何回聴いてもすり減ることはありません。少しくらいキズをつけても音質にはほとんど影響がありません。これをパソコンにデジタルで取り込んだりして、ＣＤ－ＲやＤＡＴ（デジタルオーディオテープ）にダビングすれば、オリジナルとまったく同じものができてしまいます。

こういったメディアの中古やコピー品のデータが、オリジナルとまったく同じクオリティを持っている場合、その価値についてどう判断するかといったら難しい問題ですよね。また、コピーしたデータに変更を加えて制作された作品に対する著作権はどうなるのか、といったような問題も多くなっています。

■以前にもお話ししましたが、これらはすべて「法律では決まっていない」という点に原因があるのです。法律で決まっていないことは、裁判でしか決着がつきません。そこで、この裁判が各方面から注目されているのです。

次回は中古ソフトが法律上どういう立場になるのかを中心にお話ししましょう。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる！知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

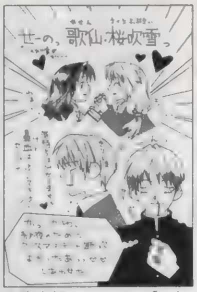
これがオレの生き様だぁ！ と叫んで走って転んで泣いて。ゲーム人生ここに極まり。9月の空が青いなぁ。今日も限定版求めて行列だ！ 最後までついてこれるかな？ オレに。

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」を買って、グランプリに参加してやるぜ！ 最終しめ切りは11月16日だ！ と、最近毎号書いてあっても許してくれてるPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ぐー！

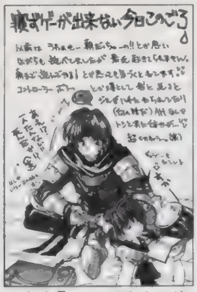
あぁ～あ～ちくしょう、みんな帰っちゃったなぁ。酔っぱらい的にこの電柱に投げ出された状態で放っておかれたのは涙が出て来るくらい悲しいぞ。え～ん。まあ、確かにベロンベロンになって舞ちゃんに抱きついたり、パンツ脱いだりしたけど……何も捨てなくてもいいのになぁ。電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックなんだよなぁ……ちぇっなんで酔っぱらうとこんないらないこと思い出しちゃうんだろう？ へっくしゅん！ …星がキレイだなぁ。

ラバラバ～秋はせつない恋 せつない恋の季節なのぉ～

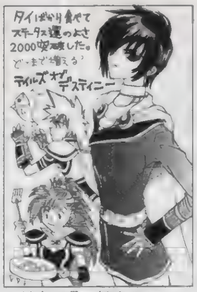
せつない涙い。というか鍵。DPSどならハガキ。そこで放つ、せつなさ乱れ撃ち。乱れて描いて、描いて乱れて、ばぶ～。



▲東京都 スティーブンさん：幸せなんですね。そうでしょうそうでしょう。



▲宮城県 NAKOさん：みんなモノです。でも寝たいときには寝るのもステキです。



▲神奈川県 船津さん：ムダにレベルUPさせるのもいいですよね。



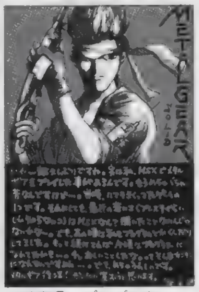
▲神奈川県 モロスケさん：どこに居るんです？ クルル……（笑）。



▲岡山県 榊宮匡平さん：カワイイですよね。世界観とかキャラ設定とか



▲奈良県 龍奈さん：芸は細かいけどあの顔ですから。ナイスバディですけど……。



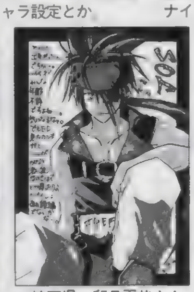
▲兵庫県 プルプルさん：楽しいですよね。映画のノリで楽しめます。



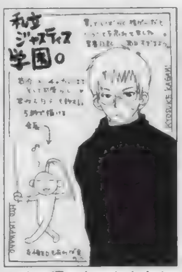
▲熊本県 鵠鴉さん：かなりヤですよね。改名。ゴースト強いから……（笑）。



▲宮城県 草尾あさひさん：イロイロ変更されてパワーUPなのです！



▲埼玉県 卯月零哉さん：判らないですよね。まあ、謎の方が楽しいかも。



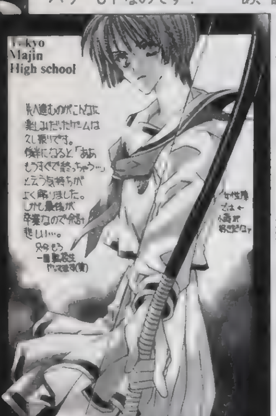
▲山口県 なっちんさん：忘れますよね。編集部ではオートでバトルです。



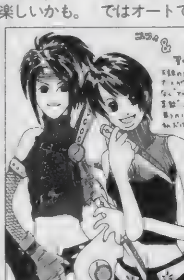
▲茨城県 みなみ紅葉さん：まだまだ疑問に思っていて下さい（ペコリ）。



▲愛媛県 日向ラジヲさん：骨太で強いからだの持ち主ですから。



◀大阪府 杜蓮司さん：寂しいですけど……ソレはソレで旅立ちなワケです。潔くシュバーンとクリアして、2周目を始めるが正しいプレイでしょう。心残りはないですか？



◀北海道 ネコ道さん：入ってますねぇ。確かに。もっと実写風でもよかったかなって気もしますよね。



▲大阪府 真宮まゆさん：ケンカもするでしょうねぇやっぱり。



▲神奈川県 百々火さん：ナマイキもまあ、個性のうち。可愛がってます？



◀岩手県 伊藤勇太さん：お疲れ様です。4度は……大変だったわけで……。



◀岐阜県 みなさん：ブレーカー&ヒューズは要注意です。あとPSの熱暴走。どれも貴方の努力がパーになってしまいます。



▲岐阜県 みなさん：おじぎが基本ですからね。胸張る番長にペコリ。



▲長野県 湖山たみさん：まだまだ先なんでしょうかね？

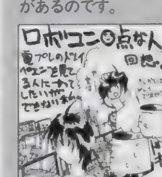
「好きなことをやり続けるのって大変じゃないですか？ 特に仕事として。DPSど、床部の人たちがいつも楽しそうなのを読んで感じるのですが、「ゲーム」をキライになったりしないんでしょうか？ 「好きだからできる仕事です」ってちょっと前のゲームライター講座に書いてあった気がします。ではキライになったら？ 私は飽きっぽいのでイロイロ試してみては投げ出してます（ギターとかお習字とか）。そんなコトはいらぬ心配なんでしょうか？」鹿児島県 鳴瀬遼さん：

好きだから大丈夫。これは人生（笑）生きていくうえで様々なコトに当てはまりますが、特に仕事では大切です。仕事＝お金を稼ぐコトなワケで、お金をたくさんゲットデキればデキるほどOKなんですが、お金の稼げる仕事ほど、自分が心から好きとは言えないものが多いのが事実です。だから最近は「仕事は仕事、趣味は趣味」と完全に分けて、生活している人が多いわけです。ゲームを趣味として楽しんでいる大人なDPS読者様の中にもこのパターンに当てはまる人がいると思います。「それほど好きじゃないけど、お金のために仕事をして、休みの時間を好きなことのために使う」。これはスゴク正統派だと思います。普通はコレです。ではその人たちと床部ライターの人たちはどう違うのか？ じつはあまり変わりません。床部の人たちも機会がなければライターになってなかったかも……。結局のところ、「運」かもしれません。ゲームを長い間好きだと思える人がゲームの仕事をする機会にめぐり会える。確かに編集、ライターとしての訓練を積んで、お金を稼いでいるわけですが、仕事自体の難しさ、大変さは基本的に同じ（いや、最初のうちはそれほどお金稼げないからサラリーマンよりも辛いかもしれません）。仕事に就く機会も同じ。確かに自分に意志がなければ始まらなかったかもしれませんが、全員が全員「うぉぉぉ！ オレはゲーム雑誌を作るぜ！」と心に固く誓って、この仕事に就いたワケじゃありません（笑）。なんとなく始めて、なんとなく続いてる。それがお仕事な気もします。まあ、ゲームが好きでも仕事としてはダメだった人や、ゲームに飽きて辞めていった人も結構います。でもそれは別に珍しいコトじゃないですよね。仕事を辞めるときの理由なんて人それぞれですから。好きなことをやり続けているワケではなくて、好きだから続いている。そんな感じです。もしもキライになったら……さっさと辞めてしまうのでしょう。きっと。10代の頃程じゃないですけど、基本的にワガママですからね、みんな（笑）。

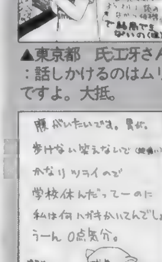
ロボコン0点な人 EXTRA

今年の夏のゲームは盛り上がりませんでしたな。（ほ）

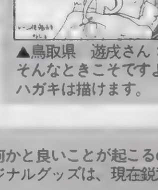
新しいパソコンが届いたんだけど、これがまたなんというか文字通りのトラブルメーカーで困り果ててます。パソコン自体はともかくも周辺機器との愛称がすこぶる悪くて、にっちもさっちもどうにもこうにも。モデム付けてると電源が落ちなくなるとか、FDを使うと頻繁にハングするとか、CD入れると3回に1回フリーズするとか、HDを認識するくせにマウントしないとか、不具合はいろいろあるけど私には何が原因か、どう対処すればいいかサッパリ。素人目には何もかもWin 98が悪いとしか思えないので、いっそ95を再インストールしてしまおうかと考えてます。とにかくフリーズが怖くて原稿が書けないというのが最大の難点。なんのためのパソコンだか。おいおい何とかしていくしかないんだけど、面倒だなぁ。スペック面では申し分ないんですけどね。とまぁパソコンの話はこれで終わり。最近遊んだゲームの話ですが、「メタルギア」はまともに遊ぶ時間が取れてないです。とりあえずちょっと触った感触では、デュアルショックの使い方に感心しました。振動も演出の一部として、無視できなくなってきましたな。



▲千葉県 末森龍さん：人にはそれぞれ何かがあるのです。



▲東京都 氏工牙さん：話しかけるのはムリですよ。大抵。



▲鳥取県 遊戌さん：そんなときこそですよ。ハガキは描けます。

残る出来だったと。だからといって認めないとかそういうのではないので念のため。そう思った人もいるくらいに考えておいてください もちろん本編の評価が下がるワケでもなく、個人的に今でもPSぶっちぎりナンバー1のゲームであると思ってます。それからもう一つ最近私が「魔人」のHPに出没しているという噂が立ってますが、それは何かの間違いです HPを覗くことはあっても、書き込みはしてません 一応会社からのアクセスでは、インターネットでの書き込みは自粛するよう言われた……ことはないけど、なんとなくそんな雰囲気なので 金にならない文章を書くのは手紙すら嫌な性分ですので、自宅からの通信でも書き込みは滅多にしないのです でも、人気投票にはこまめに投票してます（笑） 未発表ですが続編も進行している感じな書き込みもあったし、まだまだ目が離せないですね （ほ）

そうか？ オレはこの夏かなり盛り上がってたぞ。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何か良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！ もうできるんよ。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

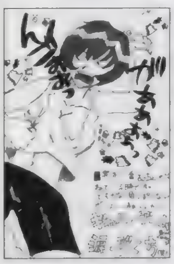
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

ＮＨＫアナの久保純子とレースクイーンの鈴木史華は似てると思うのですが、どうでしょう？　ま、似てても似てなくてもいいんですけどね、両方とも好みだから。（中）

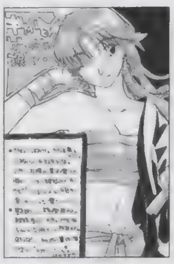
このところフィットネスにちょっと興味を持っているんですよ。別にまだどうこうやってはいないけど、それ系のマシンをチェックしたり、雑誌の広告を見たりとかね。で、それを見てるとホント、アヤしい広告って多いよな。たとえば数十年来、少年誌に必ず広告が載っているN。久しぶりに見たけど、オレが小学生の時に見かけたグッズもいまだにあるな。それはさておき、傑作なのが女の子にモテる系のグッズ。説明によると、「イタリア人から抽出した性体液フェロモンで女性をメロメロにする」とある。イタリア人は体臭強そうだけど、だからって発想が短絡的じゃねーか？　効果は知らんけど、そうとうアヤしいよな。でも、アヤしさという点では、占い系雑誌の広告にかなうものはないぜ。どう見ても根拠がなさそうなグッズがゴロゴロしてるからさ。中でもスゴかったのは、これまた異性にモテるグッズ。「石の力で運命の赤い糸を10倍太く強くする」とかいって、運命の赤い糸がパワーアップした写真を載せてるのよ。オマケに「始皇帝が徐福に命じ、男女千人を使って石の効果を実験した」とか、歴史の事実をおもいっきりねじ曲げてるし（不老長寿の薬を探すよう命じたのが通説）。関係者には悪いが、こりゃ信じろというのがムリな相談だぞ。ま、編集部オレ宛にタダで商品をくれたら、ウソかホントか試してやらんこともないがな。できればオー[illegible]ィトレックみたいなエアロバイク系がいいんだけど（笑）。

気になるよね　あーいう通信販売系のヤツは　メチャクチャ怪しいし　（魔）

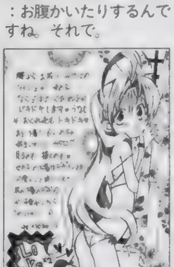
「東京魔人学園」について久しぶりに少し。このゲームの魅力はいろいろあるけど、個人的には伝奇物語をベースにしていながら、キャラクターたちの内面を実に清々しく描いているところが最大の魅力だと感じていました。あくまで個人的にね。ＰＳの倫理規定のせいもあって、偶然生まれたのだとは思いますが、基本的に純というか、全体的なイメージとして汚れがないというか　バックボーンに菊池秀行があるわけで、エロのない菊池なんてクリープのないコーヒーみたいなもんではあるが、そのクリープのないコーヒーは、それはそれで独特な味がして美味しかったみたいな　でもそこにクリープ入れちゃうと、ただのコーヒー（しかもインスタント）になっちゃったというか　それならまぁ、本物飲んだ方がなんぼかマシだと。そんな感じです　つまりこれまでの話で何が言いたかったかというと、小説版は、個人的にやや不満の



▲大分県　なおーんさん：お腹かいたりするんですね。それで。



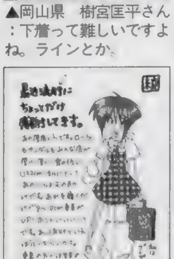
▲北海道　えーるさん：祭りは良いですよね。かっこいいです。



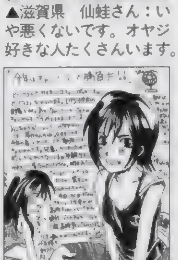
▲岡山県　樹宮匡平さん：下着って難しいですよね。ラインとか。



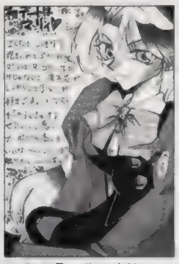
▲滋賀県　仙蛙さん：いや悪くないです。オヤジ好きな人たくさんいます。



▲愛知県　朱楽綾さん：そう思ってる人も多いかもしれません。



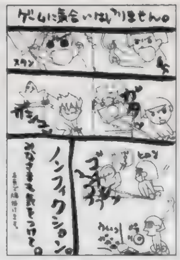
▲静岡県　えんぜるぼーいさん：ドキドキしましたよね。アレは。



▲富山県　藤沢直弥さん：あの外見でも高校生ですから



▲愛知県　藤崎あすかさん：内緒って感じでばっちりです。



▲千葉県　とかちさん：いりませんね。壊れちゃいます。ので注意。



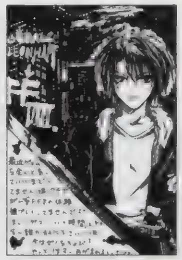
▲福井県　有栖川恭さん：髪型で性格も変わってしまったら……。



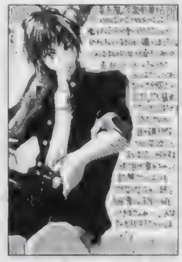
▲京都府　小宮山ゆうひさん：出来るようになると楽しいですよね。



▲東京都　花ノ路るばさん：楽しいのありますからね。ＳＳも。



▲三重県　葵アヤさん：忙しいときはソレはソレでいい気がします。



▲静岡県　テツコさん：目は大事ですよね。本当に。気を付けましょう。



▲東京都　卯月渉さん：おめでとうです。またお話濃いんですかねぇ？



▲和歌山県　太一さん：いや、青春日記でしょう。このゲームはやはり。



▲北海道　UTAさん：がんがん血が飛び散ってる……なんですけど。



▲愛媛県　むにゃんさん：なんでエコーなんでしょうねぇ？　彼女。



▲福岡県　栗梅ゆずさん：そんなシーンもあったら良かったんですが。



▲宮城県　NONさん：泣いて強くなるわけです。ガンバって買いましょう。



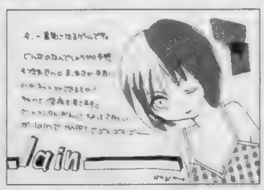
▲愛媛県　如月二月さん：イヤですねぇ。女装。リアルだと……。



▲栃木県　十夜たみ子さん：306階まで降りるのも大変ですよね。



◀福岡県　守さん：Ｇロボノリの力ですから。しかしムチャですよね。この歳の子供にこんな激しいオモチャを与えちゃうのは。考えなしなら、壊しちゃえ～って暴れん坊です。ワーイ！



◀神奈川県　たらさん：なんだか世界が歪んでいってます。麻薬などのドラックの次はサイバー系も禁止になったりして。ありそうで怖いですよね。みんな危なすぎデス。

▶山口県　霧葉みしてぃあさん：「ＦＦⅡ」も欲しいですよね。両作品とも戦闘が少し早くなってるだけで買う価値アリなんですが。あと「ロマサガ」も。

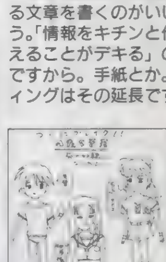




まんが／風上旬（ニャンマゲとは親戚筋に当たるんでしょうかねぇ？）

★★ゲームライター講座★★
「ライターに一番必要だと思われる文章力はどうすれば身に付きますか？」東京都　ハルメンさん：

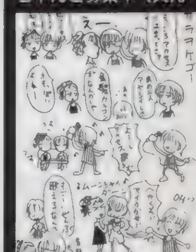
まずは友だちに何かを伝える文章を書くのがいいでしょう。「情報をキチンと他人に伝えることがデキる」のが大事ですから。手紙とか。ライティングはその延長です。



◀東京都　隣のお姉さん：ステキです。葵の奴隷計画。もうメロメロなのでした。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。
「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！
「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲新潟県　高橋哲子さん：アクセスでもいい気が……。

賞品説明で－す。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

平成10年も半分以上が過ぎ、ふと気がつくと今年はまだどこにも旅行にいってません。ここ数年必ず1回は行っていたのに（去年は新潟、その前は出雲＆岡山）……。旅行好き（というより放浪癖あり）の私としては、そろそろガマンの限界って感じです。そういえば最近家の風呂に入って寝ても何だか疲れがとれないですし、そろそろ温泉に入って2〜3日ゆっくりしないとやばい気が。今度、無理矢理「魔人」ツアーも兼ねて京都にでも行きますか。昔（といっても今年の6月ぐらい）、編集の中川さんもコッソリ高知に行ったみたいだし。（う）



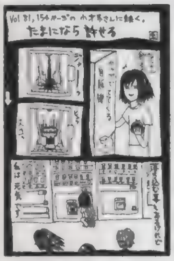
まんが／田中まさし
（ギレン様ぁ〜カッコイイ〜Byジオン国民）・イラスト／NDO

ランキング発表

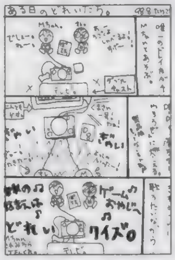
430：山師
415：週末の怪人
400：ごぢうり
385：のぶすけ
360：RATA
355：矢渡
350：柴田恭子
340：水鶏
330：TOMY
320：むにゃん
315：雛瀬ユキ、九頭龍涼雅
310：はせがわ皐仁
305：佐伯まさめ
300：田中将司
295：祥人
290：東本夕夜
280：紅月朽葉、湖山たみ
270：雨宮五月
260：S・風雅、パー子
：リンチンチン
250：クラゲ2号、小見幸子
：走馬あづみ、都賀行宏
：NAKO

●245：卯月渉、●240：みなみ流水、●230：いわきゆーし、ちったん、●225：太一、●215：暮新、●210：如月二月、とりお、日向ラジヲ、櫻璃、●205：哀原斑、スティーブン、ホルヲ、●200：北原健光、山口27号、●190：えんぢまる、ねこ香織、広瀬川秋人、●185：卯月零哉、●180：いふじこう、真宮まゆ、●175：めもるん、遊佐サルサ、●170：如月龍牙、●165：眠るカバ、パグ12匹、深野樹里、●160：香月りん、小林恭介、想あたみ、藤神哉也、●155：彩軌彼方、檀月子、楽柚、●150：市藤にたか、カジサトコ、谷川蛍雪、●145：いちがやまみ、清和日和子、十槻久也、ともの、速瀬宵、●140：古川緋色、●135：浅雉柚椰、くめた夏緒、SATOMI、辻槻景太、藤野ケイ、●130：有栖川恭、十月若依、杜漣司、●125：綾千、飯綱、高橋智子、日向アキラ、ユドウフ、●120：麻宮透、えんぜるぼーい、森

★あなたのハガキを待ってます！



◀富山県　毛さん：まあ、タマにならですよね。元気です。



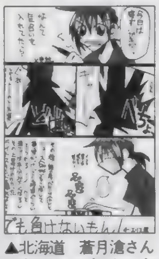
◀長野県　咤良子さん：製品版買ってみませんか？　ダメ？



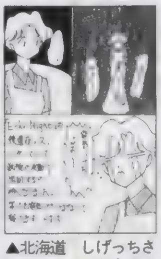
◀北海道　知苦労度さん：セーブデータが入らないのはそういう理由。



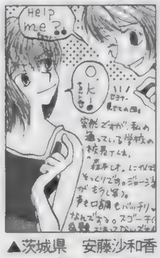
▲滋賀県　ごぢうりさん：いいですよね。撃たれるし。



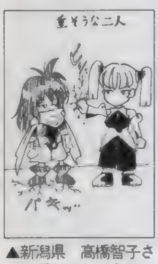
▲北海道　蒼月滄さん：負けちゃダメだ、負けちゃダメだ！



▲北海道　しげっちさん：でもみんな寝てるんですよね。×です。



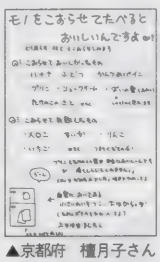
▲茨城県　安藤沙和香さん：楽しそうです。ダチョウ倶楽部？



▲新潟県　高橋智子さん：重いでしょうねぇ。自由自在。ですから。



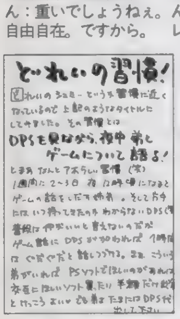
▲岐阜県　ハピネスさん：幸せですよね。ソレでいいのです。



▲京都府　檀月子さん：失敗したモノは……確かにそんな感じです。



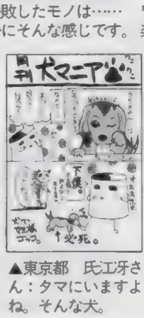
▲宮城県　玲さん：カワイイかもしれません。楽しそうです。



◀神奈川県　葵みなとさん：仲良しなのでしょう。かなり。



▲埼玉県　卯月レイヤさん：ソレです！ソレなのです！



▲東京都　氏江牙さん：タマにいますよね。そんな犬。



▲宮城県　トモさん：慌ててまーす。あの警察WCナシです。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは9月28日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことに。呪文で敵本隊をなぎ払い、街に戻ったボクたちをローディンが出迎える。

「誓い？」

ローディンが首を傾げる。彼女はギルドがない村で育ったのだから、知らなくても不思議じゃない。ギルドは村や町に根を下ろすと、病院や図書館、そして学校を開設する。使用する教材はギルドがこれまで実際に体験してきた戦記、伝説や冒険譚。それまでにも教会や村の作った学校はあったが、この大陸の基礎知識はギルドの学校で得るコトが多かった。「誓い」はその中でも有名な話だ。

今から32年前……大陸は滅亡直前まで追いつめられていた。外法士バラクロセスの野望に踊らされたギルドは自ら内部崩壊。突如巻き起こる戦乱の嵐。更に甦った妖魔の襲来によって村は燃え、大地は血に染まった。この混乱状態を鎮めたのは大賢者ラブラカル、刀将ヴェルガス、紫の神官マーフィア。そして英雄ラスファーン、魔剣士ラズガレブ。大賢者と刀将がギルド本隊を率いて妖魔軍と戦う中、バラクロセスとの最後の戦いでラズガレブは死亡。マーフィアもラスファーンも瀕死の重傷を負い倒れてしまう。しかしソコにバラクロセス最後の策であった蛮族がホールステッドの街に侵攻してくる。ボロボロになりながら立ち上がる英雄ラスファーン。その時。ラスファーンと愛し合っていたマーフィアとの間で交わされた「誓い」。輝く世界を作り出すという約束。ゲーラストバーンの戦いはこの誓いを携えたった1人で2千と戦い、街を守り抜いた英雄の死で幕を下ろす……。

北海道　錦の五月さん：

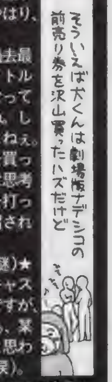


◀埼玉県　千虎竜さん：次回は新たな冒険へ？

ハードの神様の犬Σ

やはり枝豆でしょう。納豆は遠の昔に飽きたのですが、近頃は枝豆にハマっています。けっきょく「大豆」なところは変わりませんな（苦笑）。でもね、大豆以外の豆類はあまり好きじゃないの。甘納豆とか黒豆は最悪。甘い豆は許さん！　とか言いつつ粒あんは好き。（枝豆とビールの……オヤジ犬）

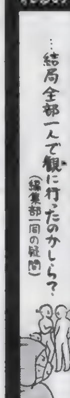
基本的に甘いものは好きですねぇ。食後のアイスクリームは欠かしませんし、ケーキ類は毎日でも食える自信がある。しか〜し「なんでキサマ入ってる！　甘いじゃねーか」という余計な果物は許せない。たとえば、酢豚に入っているパイナップルとかね。あ、たま〜にハンバーグにも乗ってるな、コイツぁ！　消化酵素の働きで胃にやさしいらしいけど、大きなお世話。甘くてマズイっちゅーに。果物を煮るな、火を通すな！　……と、なぜオレの鼻息が荒いか？　それは、近所の某大手ファミリーレストランでハンバーグセットを注文したときのこと。かなりオレ好みなウエイトレスの姉ーちゃんが注文を運んできた。がしかし、ハンバーグのど真ん中に黄色い輪っか状の物体が乗ってるじゃありませんかぁ〜！「あのぉ〜注文と違うんですけど」と文句をたれたものの、「あ、すみません♥」と天使に微笑まれては折れるしかありません、犬くん。「いえ、コレでかまいません」と強がったセリフを吐き、泣きながら食いやした。やはり、パイナップルは焼いちゃいけねぇ（爆死）！



それはそうと、9月末のビデオラッシュは過去最強（犬くん比）だと思われる量です。欲しいタイトルをすべて買ったら、来年の引っ越しが危うくなってしまう。もちろんDVDプレイヤーを含めてね。しかし、理に叶うDVDプレイヤーってないのよねぇ。ここはひとつ、捨て売りされている型落ち品を買って1年我慢しようかな？　……と、低レベルな思考をしている側で、マグワイヤは62本めのHRを打って全米の大ヒーロー！　ウルフウッドは○に召されました。男はこうでなくっちゃ（涙）！

★ネタなし、タネなし、梨は20世紀がうまい（謎）★

予定ですと、某大手企業の取材でドリームキャストネタをたくさんお伝えできるハズだったのですが、寸前でぽしゃっちゃいまして爆死状態！　まぁ、某専務が大活躍のメーカーから圧力がかかったと思われるのですが、発売前だし仕方がないかぁ（涙）。



近々、プレス向けに説明会があるらしいので自分も取材に同行する予定ですが、ん〜ん〜〜ピッチピチの情報をお伝えできないのが残念です。たぶん、セガ系専門誌に載るほうが早いでしょう。ちなみに、9月30日〜10月3日にかけて幕張メッセで開催される「WORLD PC EXPO'98」のマイクロソフトブースは注目ですよ。もしかすると、ドリームキャストの実機を使って何らかのデモンストレーションをするとか（マイクロソフト社の某氏談）。

一方、PSくんは安定期にありますからコレといった情報はありません。が、某技術誌にPS発売当時と現在、将来のことについて興味深い文面を発見。それによると、発売時（1994年）のチップ数は15個だったが、集積、配線技術の向上で最新の基板は8個まで削減されたらしいです。しかも将来的には、6〜7個まで集積化してしまうらしい。なるほど、だから安く売れるわけだ。さらに注目すべき発言として「次世代の設計思想」までコメントにあったのだ。それは……次号以降のお楽しみ★

◆今はこれだと思うのです◆

ライターの小岩くんとミミっちぃが、新しいノートパソコンを購入しました。（さ）がノートを買い換えたのが、約1年前ぐらい。当時、MMXの166で解像度が1024×764といえば最高クラスだったのに、今や安価でPentium Ⅱが買えるなんて……。まぁ、パソコンでこんなこと言い出したら切りがないんですけど、やっぱり悔しいです。小岩くんにミミっちぃ、今に見てろよっ！　ってなワケで、悔しい気持ちを抑えつつ、次回はAMショーレポートをします。今のところ気になっているのは、カプコンさんの『キカイオー』とセガさんの『スパイクアウト』の2作です。『キカイオー』は、昔懐かしのロボットアニメなどのパロディものなので、ファンとしてはワクワクの期待作です。『スパイクアウト』は、新しい試みが施されているらしいので興味津々です。

さて『KOF'98』の攻略ですが、NEO・GEO版が発売されたので、いろいろと研究中です。オイラの第1の課題としては、対アドヴァンストの前転対策。今作は、前転からの投げが異様に強くなっているため、かなり苦戦しています。ちなみにオイラは、エクストラ派です。

捨てただけ）で、ゲームカードはすべて残してあるし。当然、魅力的なカードが出ればきっちゃんよろしく前言撤回とばかりに買いまくるだろうし。たとえば「東京魔人学園」とか。素材は十分あるだろうから、出る可能性高め。それから、最近出始めたイラストレーター別のイラストコレクションカードとかになると、もうかなりヤバい感じがします。末弥純、小林智美、七瀬葵（敬称略）あたりが出るともう速攻で破産間違いなし。とくにア○キーの動向は注意が必要です。末弥先生の「W-Z」関係のイラストを集めたカードなんて出された日には、カートンで予約しちゃいますよ。まったく。あと小林さんの全「サガ」イラストカードとか。ぐあ、これもあるとすればア○キーから出そうだ。七瀬さんはあるとすればメディアワークスですかね？　つーか作れ。UQトレカなんて作ってる場合じゃないよ（問題発言）。（ほ）

なんかイロイロとウワサはあるんだけどねぇ……どうにも信憑性が。（魔）

いいよね新しいパソコン。金無い（魔）

みんなも書いてますが西洋剣や武器やいろいろ（当然模造品）を買いました。中でもお気に入りは伝説の聖剣エクスカリバー。良いんですよ，鞘走りの「シャキーン」って音が。片手で扱うから重いんだけどね。まあでも、驚いたのが、その武器を買ったお店の品揃え。ウワサでは聞いたことあったけどアレほどとは。外見は鎌倉大仏前のタダのお土産屋さんなんですけどねぇ。侮れません。ボルタック商店にお金をたくさん持って初めて訪れた戦士の気分が味わえます。あぁそれにしてもラウンドシールドはスゲー重い。（魔）

さんざんおもちゃを買ってきたけど、やっぱ1／6（あるいは12インチ）のアクションフィギュアが一番楽しいようです。いろいろ模索してきたけど、これが自分の進むべき道なのでしょうか。しかしこの辺はいくらさくら（ ）でも高額なので大変です。あと、最大の問題としてお金がないということがかなりヤバめです。そんなワケで、数千円から1万円するその手のトイよりも、数百円程度で売っているなんだかもうワケ分かんないアメトイにどうしても目がいってしまうのです。そんなもの買わないで貯めればいいのに、ついつい買ってしまう。不思議です。他に出費がなければまだいいんだけど、相変わらず無駄にゲーム買ってるしなぁ。トレカもやめたといってもやめたのはキャラクタートレカであって、ゲームカードにはまだ未練があるし。前回余剰を捨てたと書いたのも、キャラカードのコモンダブリを捨てただけ（本当にゴミを

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！



超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　　（魔）

手軽に参加したい人は

HP	全数値を足して25になるようにする
つよさ	
かしこさ	
すばやさ	
こううん	
キャラクター名	カタカナ6文字まで
職業：①、②、またはA～S	
条件：クエストごとの選択がある場合	

あいた所には特徴やイラストを！　住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト62はグロウラクーンの断崖遺跡の調査です。この遺跡は文字どおり断崖に作られており、これまで場所は判っていても侵入は非常に困難で、調査はほとんど行われていませんでした。今回、遺跡下のアーラヴァスの街から遺跡に続いているらしい洞窟の入り口が発見され、急きょクエスト参加者が募集されたようです。この断崖遺跡の奥には元々、魔法石の成分を含むラーカバン鉱石の鉱山があると言われ、その発掘に挑んだ者は少なくありませんでした。更に「風のなる剣」と呼ばれる伝説の剣が隠されているというウワサもあり、今回の本格的な調査ではその発見も期待されています。選択は次の3つ。①壁から丹念に調べていく、②遺跡中央のモニュメントを中心に徐々に探索範囲を広げていく、③右回りで順番に調べていく。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意。

しめ切りは、次号本誌（86号）発売日の10月9日（消印有効）。あて先は「DPSど62」だけでOKです。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の89号発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第86号　10月9日発売号：第83号発表
第88号　10月23日発売号：第84号発表
第89号　11月13日発売号：第85号発表

今回のあて先は「DPSど62」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

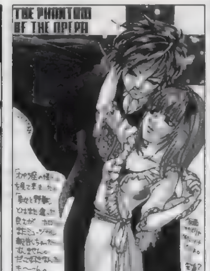
A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

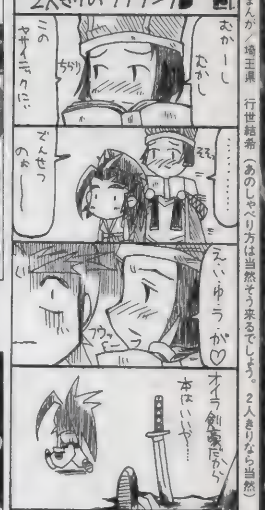
次のページは81号募集分の発表



▲大阪府　クラゲ2号さん：名前は……もう少し……愛を……。

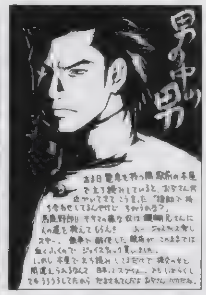


▲千葉県　ちったんさん：ハマルと何度も見に行っちゃうらしいですね。



まんが／埼玉県　行世結希（あのしゃべり方は当然そう来るでしょう。2人きりなら当然）・イラスト／C次郎


▲山梨県　すいび亭さん：延びないといいですけどねぇ。来年ですけど。まだ。



▲大阪府　昭直利さん：援助って……遊ばれたんでしょうか？　おじさん……。



◀埼玉県　ゴルゴ15さん：まあ、彼を好きだという人は一部ですよね。嫌われ役です。



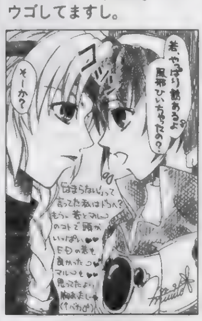
▲群馬県　拝卯月さん：カワイイでしょうねぇ。ウゴウゴしてますし。



▲神奈川県　嵯峨宮さん：買ったって……確かにそうなんですけど……。



◀埼玉県　JMタケシさん：両立ガンバって下さい。誘惑に負けずに。



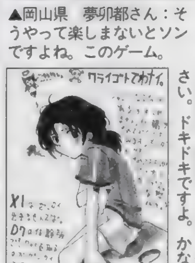
▲岡山県　夢卯都さん：そうやって楽しまないとソンですよね。このゲーム。

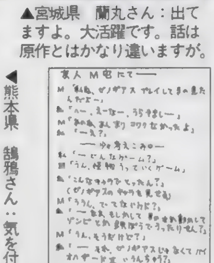


▲宮城県　蘭丸さん：出てますよ。大活躍です。話は原作とはかなり違いますが。



▲大阪府　水上陽平さん：グミですか。ポリタンはおいしそうですよね。とりあえず。ケダモノもいけそうです。かなり。


◀熊本県　鵠鴉さん：気を付けて下さい。ドキドキですよ。かなり。



◀香川県　ティナとティティスさん：まあ、そんなモノなのでしょう。楽しかったんですよ。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。子供たちは今。みたいな感じです。ゲームもありますからねぇ。外で遊ばなくても。平気なんでしょうかねぇ？

と言うわけで武器を仕入れてお家で楽しんでるんですが、実際手に取ると判ることがたくさんあります。中でも「重い防具を身につけると素早さが下がる」ってシステム。これはもう、当然だね。昔「ハイドライド3」で荷物持ちすぎで動けなくなってイライラしてたけど今なら全て納得。剣持ったらもう盾は×。あと女の子の戦士がいないってのも納得。オレ、男の中じゃそれほど貧弱な方じゃないんだけど（剣道、テニス、スキーと学生時代はバリバリの体育会系だったし）、長時間剣は扱えません。普通の女の子にはナイフ止まりでしょ。（魔）



まんが／斉藤和衛（人に見せてもらっても怖いですよねかなり）

Nights of Knights

クエストナンバー59発表
81号募集分

今回募集のクエスト59はシリア洞窟文書の探索でした。今から約100年前に行われた旧アーリア聖霊帝国の東方十字軍の残した謎を解くのが目的なワケですが、3つの選択、ルートによって全く違った冒険となったようです。①の東ルートは探索系のトラップ盛りだくさん。②の中央ルートは巨大鷲との戦闘。③の西ルートは戦闘とトラップが半分ずつ。さらに探索付き。そのルートにあった職業を選択したプレイヤーが見事勝ち残ったようです。

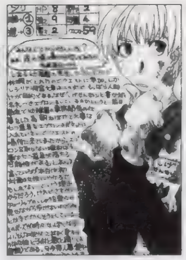
MVP

▶滋賀県　ヒタカタロウさん：選択は3番。結構大変なルートだったんですけど、総合職業がよかったのか最も頑張ってくれました。結局、シリア洞窟文書は発見されませんでした。十字軍の謎の一端に触れただけ。まあそうカンタンに解けないからこれまで謎だったんでしょうが……。手作りのかぶりモノはかなりカワイイです。耳？

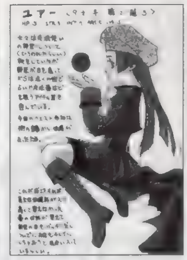




▲宮城県　嘉居夕晏さん：東から来た弓使い。とにかく素早そうです。和弓？



◀千葉県　縞津見さん：まあ、見せながら歩いてもかわいい気が。



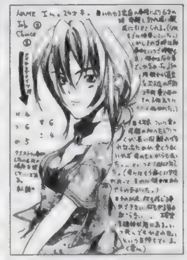
◀北海道　TOMYさん：誰かのために戦うのが一番強いでしょう。



◀新潟県　藤月エンさん：薬でそんなになったら悲しいですよね。



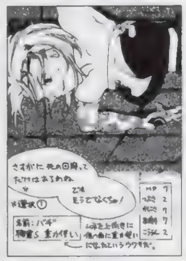
◀神奈川県　十五夜皐月さん：チビッコに見えるんですが。



◀岡山県　のぶすけさん：仕方ないかもしれません。信じられませんよね。



◀大阪府　平井孝臣さん：女を磨くのは良いことです。



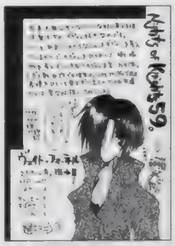
◀東京都　祥人さん：いい重力の使い方。大きいと垂れちゃうらしいですし。



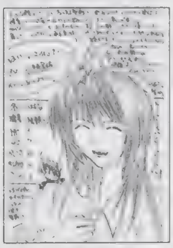
◀福井県　はせがわ皐仁さん：仲良く方向音痴でグーです。



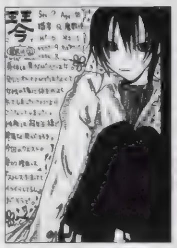
◀神奈川県　龍百蓮さん：幼少の環境は大切ですからね。



◀福井県　天竜雨傘さん：ダジャレを考えてるんですね。



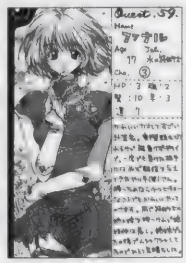
◀北海道　谷崎秀明さん：優しい顔してバババン。ですか？



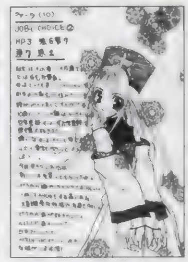
◀神奈川県　あんこ隊長さん：かなり歪んでますが、女王様。



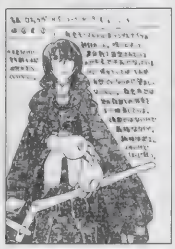
◀鳥取県　ねこ香織さん：758頁の絵本ってすごいですよね。



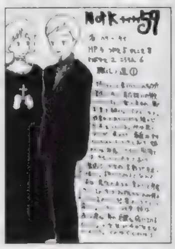
◀大分県　英桃さん：ガーダーベルトがHスギです。



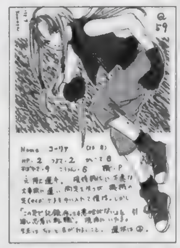
◀神奈川県　[illegible]百蓮さん：まあ、襲われてもアレですねぇ……。



◀大阪府　雨宮五月さん：若いうちから不老。どんな人生を？



◀福岡県　ホルヲさん：なんだか楽しそうな兄弟です。



◀東京都　亀屋江森さん：まあ、虚しくなっちゃうでしょうね。



◀東京都　藤神哉也さん：でも強そうですよね。OKでしょう。



◀新潟県　相楽屋鳴子さん：妖精？さんに気に入られると幸せに？



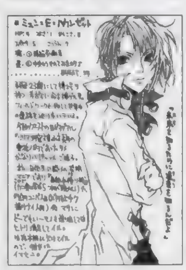
◀和歌山県　太一さん：お兄ちゃんはもう……ねぇ。



◀富山県　布施唯華さん：作り出しちゃうのは危なげです。



◀埼玉県　矢渡さん：イロイロありますからね。



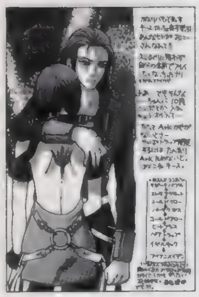
◀岡山県　水鶏さん：学者様です。役立たずもステキです。



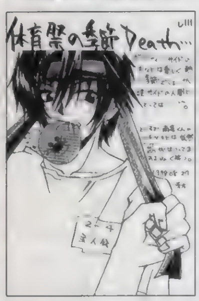
◀奈良県　輪廻さん：やさしいのです。上に立つ人はこうでないと。



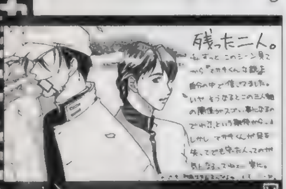
◀佐賀県　優谷あかはさん：仲の良かった頃は大活躍だったんでしょうねぇ。



◀東京都　パー子さん：まあ、ソレもこのゲームの宿命というかなんというか。



◀千葉県　冴木誉さん：まあ、それも楽しめるようになると（）なんですが。



▲埼玉県　いちにっさん：お話、かなりグッと来ますよね。

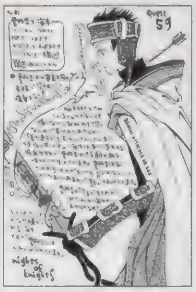
感じ。ストーリーが結構ストレートな勧善懲悪モノになってるんでその辺は好みがわかれると思うなあ かなり続けてプレイしたのでそう思っただけかもしれないけど。このシステムで「三國志」や「水滸伝」なんかも作らないかなぁ てと……あとは……「スプリガン」見ました うーん。マンガは超えてないかなぁ。オレのようなオタクには見るべきところは多かったけど、普通の友だちに「絶対見た方がいいぞ」とは言えないデキ 所詮アニメって感じかな エンターテイメントとしては「カリオストロの城」の域まで全然到達していない もっとアクションに偏るか、ストーリーに偏るかハッキリさせて欲しかったな。まあ、原作が大好きなだけに厳しい評価なのかもしれないけど。「もののけ姫」よりはEDハッキリしてるから良しとする？ って感じかなぁ（魔）

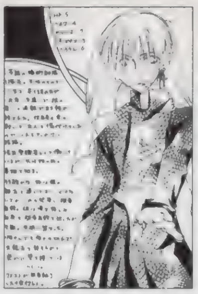
ＰＳで「スパロボＦ＆完結編」が出るようで まぁ自分はやってないのでＰＳ版で遊ぶつもりですが、気になるのは読み込み。読み込み遅いんなら別に遊ぶ必要もないかなぁと思ってます。ていうか、今となっては「ブレイブ・サーガ」の方が楽しみというか。同じＰＳでもこっちは完全オリジナルですので。イベントシーンをチロっとみた限りではかなり良かったです。あとは戦闘シーンがどうなるかですが……。これに関してはまったくの未知数なんで、実際に遊んでみないと分からないです。（ほ）

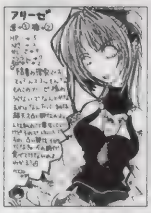
某誌を見た。何と、アヤとイブ（もちろん「パラサイト・イブ」のドールが出ている！　しかも、1000名様に販売とな.。早速、申し込みハガキを切るオレ様。しかし￥14800はちと高いが気にすまい。２体セットなら安いもんだ。念のため、もう１冊入手しておこう。何事も保険が大事だ。なぁゴーダ。まぁアヤ・ブレアのファンなら外せない一品だね(ウソ)。この勢いで、「ＦＦⅦ」キャラもドール化して欲しいもんだ、タカラさん頼むよ（偉そう）。しかしこのドール、某誌の読者は買うのか？　違わないか？　客層。　（ち）

さてさて、この夏もイロイロとソフトを買いました　中でも印象に残ったのが「バッケンローダー」と「ブラックマトリクス」　２本ともＳＳ　なんですが、誉めるワケじゃありません。ちゅーか、惜しいっちゅーか　なんでこんな状態で出しちゃったんだっていうか。まあ、「ブラマト」の方はまだ、お話がＯＫなのでいいんですが、「バッケンローダー」はもう……買って涙の一言　それほど悪くないんだけど、良くもない　これだけソフトがたくさん[illegible]されると、そういう中途半端なソフトが一[illegible]るんだよねぇ　オレをワクワクだけさせといて　いけずって感じ。作ってる人が一番判ってると思うんだけどなぁ　この手のＳ・ＲＰＧのベストはどんな形かって。ちゃんと「Ｔオウガ」を目指して下さいよ。ね？　でとＰ[illegible]だからＰＳを誉めるんじゃないんだけど、同じタイプなら「封神演義」の方が絶対に完成度は高い　システムなんかもう……ちょっとは見習え前述の２本って


▲秋田県　めたむぅさん：許嫁も一緒に旅に出れば良いんですけど。

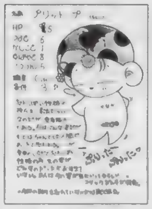

▲大阪府　中上えいちさん：まあ、ソレくらい強い力があるのなら怖くないですよね。

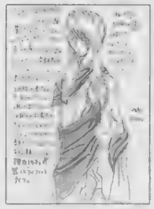

▲神奈川県　大蛇故さん：恋に破れて服毒自殺。その恋人を逆恨み。熱いです。

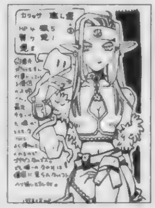

▲宮崎県　蒼月あるえさん：イカサマじゃ占いじゃない気も。


▲大阪府　琉雄弥さん：パン持ってきちゃったんでしょうか？


▲福島県　ユズコさん：いけませんね。チャンとチェック。


▲和歌山県　夢霧海さん：かなりオバケ系になってる気が。


▲京都府　ゆず21号さん：まあ、やることもアレでしょうし。

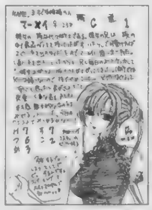

▲山形県　週末の怪人さん：ヘソ出しはねぇ……僧侶は……。


▲千葉県　唐川遊人さん：なんだか抜けてますよねぇ。運で勝負な感じです。


▲和歌山県　太一さん：仕事を与えないとダメなんですね。カワイイかもです。


▲神奈川県　如月龍牙さん：操るのもかなり大変そうです。分担制？　なんでしょうか？

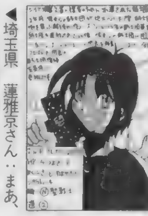

▲埼玉県　よもぎもちさん：かなり逆恨み系？


▲福岡県　いちがやまみさん：まあ、好きなんですよね。


▲茨城県　小見幸子さん：ガーンって感じです。


◀埼玉県　宮夢るなさん：相談できる仲間がいるのはいいですよね。


◀埼玉県　蓮雅京さん：まあ、見た目は同じ様なモノですからねぇ。多分。


◀埼玉県　唯一さん：なんだか剣の瞳があやしげです。しゃべらないダケって感じ。


▲京都府　なつきあかりさん：まあ、長生きしてると、ね。


▲栃木県　あさみうしかさん：集め始めるとキリがないです。


▲愛媛県　むにゃんさん：バニーじゃないと力が出ない？


◀宮崎県　八房七支刀さん：まあ、ソレくらい融通が利かないと。ねぇ。


◀山形県　ガーベラさん：大きなリボンが特徴なのです。空も飛べそう？


◀和歌山県　虹空さん：母は強しといいますから。吹き飛ばしそうです。


▲埼玉県　ちょこぐまさん：その辺が弱点なのでしょう。

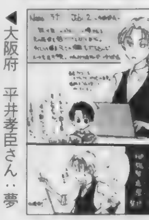

▲長崎県　ジョーさん：角隠してるんでしょうか？



▲岩手県　月夜梓さん：服、かなりカワイイです。


◀長崎県　サカナイヌさん：なぜ石倉三郎なんでしょう？　どの辺に惚れました？


◀大阪府　平井孝臣さん：夢ですよね。赤ザク。ボールはちょっと……。


◀東京都　岡崎天乃さん：まあ、パソコンは使ってこそ花ですから。

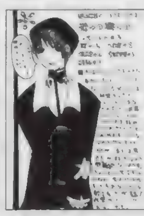

◀長野県　井ノ原未緒さん：自分で埋め込むのはかなり痛そうですけど……。

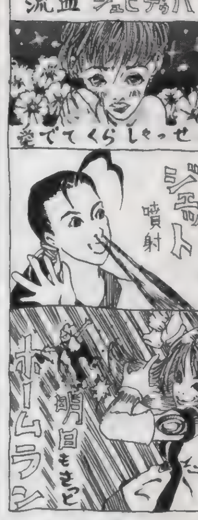

◀大阪府　真宮まゆさん：みんなそうだとは思うんですが、知りたいですよね。


◀千葉県　ちったんさん：ロウが髪の毛に垂れてきそうで……熱いですよね。


▲神奈川県　ユドウフさん：泣きながら戦うわけですね。


▲大分県　彩々さん：座長さんも心配しますよね。


▲香川県　佳奈恵さん：ホモなのですね。強いホモ。



まんが　[illegible]　ストレチマン（なんというか……もパワフル……）

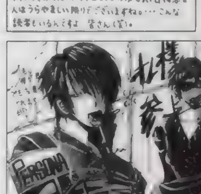


◀東京都　樋口真さん：出番あるでしょうきっと。ドキドキ。

◀神奈川県　嵯峨宮さん：半乳はかなりＨですよね　やっぱり。



◀愛知県　メタルうさぎさん：いますよ。編集部にも。ＲＰＧで寝ちゃう人が。


▲三重県　東本夕夜さん：奴隷さえ読んでいれば友だちです。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１枚！　数字は2200でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはそれ１枚。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



まんが／千葉県　彩軌彼方（まあ、落としちゃう人もいますから。楽しいですよ。「センチ」）

GMCD News

現在発売中

・「ZUNTATA RARE SELECTION Vol.4「舞姫」／中山上等兵（ZUNTATA）」① ￥2,550（税込）ZUNTATA RECORDS
・「私立ジャスティス学園　ドラマアルバム」￥2,520円（税込）セルピュータ
・「ストリートファイターZERO3　オリジナル・サウンドトラック」￥2,940（税込）セルピュータ
・「トゥルー・ラブストーリー　ボーカルコレクションVol.3　みさきの部屋」￥2,400（税込）ワンダーエンターテイメント
・「To be Try／横山智佐」￥1,020円（税込）ワーナーミュージック・ジャパン
・「E.M.Uベスト/E.M.U」￥5,040（税込）日本コロムビア
・「御神楽少女探偵団／HUMAN」￥2,940（税込）ポニーキャニオン
・「THE KING OF FIGHTERS '98&京 ドラマCD/SNK」ポニーキャニオン￥2,800円（税込）
・「XI[sai]オリジナルサウンドトラック」￥2,548（税込）ファーストスマイル・エンタテインメント

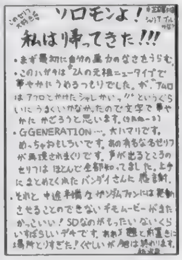
9月28日発売
・「東京魔人学園奏楽抄」￥2,548（税込）東芝EMI②




ヒーローモノの王道を行く音楽集②

ゲームソフト激論座談会

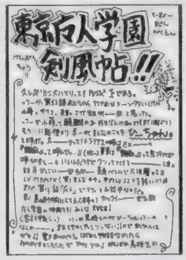
「ゲーム攻略のポイントってどんなところですか？　本当はゲームライター講座かもしれないんですけどあそこスペース狭いからこっちに聞きます」茨城県　にわかこうじんさん：
魔：どうも。座談会です。えっと攻略のポイントですか。これはもう……実際ゲームをプレイしてみて自分が知りたいコトをまとめるのがステキなのでは？
う：そうね。自分で作った攻略ページを自分で見ながらゲームをプレイする。そう出来るようなページを構成しないとダメだよね。
ち：プロのライター、編集である前にゲーマーとして考えないとですな。
魔：エロマンガ家さんが自分の描いたエロマンガでオナニーするってのと同じかな。
う：違うけど似たような感じ。
「ドリキャスも気になりますが、やはり一番気になるのはPS2。まだまだ発表は先なんでしょうかねえ？」静岡県　マッケンジーさん：
魔：ＰＳ２のウワサはいつでもあるんだよねぇ。今なら10月の東京ゲームショウで発表されるとか、年末、ＤＣ発売の直前に発表だとか、もうイロイロ。



◀愛知県　シャーンさん：ＣＧアニメーションもいいですしね。レベルUPして欲しい点もありますが。

う：だからまあ、余りドキドキしないでＰＳで楽しんでるのがいいかも。
ち：２は一体……どうなるんですかな？
魔：まあ、ドリキャスよりは後に出るのは間違いないから、高性能にはなるでしょう。まあ、もう、素人には判らないけどね。それだけ高性能になっちゃうと。能力差なんて。
う：後はまさにソフト次第。まあ、なんて模範的な回答。
「もっとイロイロなゲームのハガキが見たいです。いや、今のママのDPSども好きなんですけど、ネタ的に結構偏ってるかなぁなんて。もっと誰も知らないゲームのネタとかいいなぁ」京都府　ライバルはキミさん：
う：（笑）。
魔：確かにオレも見てみたいけど（笑）。でも誰も知らないゲームって……そんなのネタじゃあまり理解できなさそうだよね。
ち：多分。まあ、単純にもう少し違うジャンルのハガキも見たいってコトだとは思うけど……。
魔：今でもソレなりにいろんなジャンルのハガキは掲載されてるんだけど……どうしても数の多いモノに目は行くもんね。

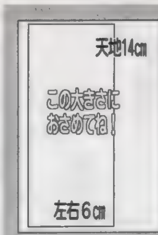
う：よし！　みんな！　今日から「ヘラクレスの栄光」のハガキを描こう！　って呼びかけてもなぁ。
魔：そのタイトルのハガキが増えるワケじゃなし。
ち：１、２枚はお情けで送られてくるかも（笑）。
う：まあ、そんなもんだ。
「リセットかけてから復活するまでのあの間がイヤです。PSってその辺はSFCにかないませんよね。なんていうか、時間かかるっていうか。自分の顔がTVに写るのもヤダし。床部の人はどうしてます？　セーブロードの時間とか」三重県　乱雛子さん：
魔：オレの持ってるビデオは２画面表示できるんで、リモコンで切り替えて、ＴＶ見たり、違うゲームやったり。とりあえず、半分ＴＶで半分ゲームってのが多いかな。
ち：私は待つ。大抵待つ。
う：オレは（魔）と同じように側にある違うＴＶのスイッチを入れるかな。オレの部屋３台もあるからね。モニター。
魔：って（ち）以外は一般の読者様とは違った贅沢なゲームライフを送ってるってことね。
う：でもオレの部屋には冷蔵庫と電子レンジがない。
魔：１人暮らし始めてもうかな



◀愛知県　天空浅葱さん：まあ、アダナで呼ぶくらい親しくなったってコトなワケで……。

り経つのに……まあ、冷蔵庫ってソレなりに高いしね。ってオイ。
ち：今年の夏も越えちゃったね。
う：うむ。なので、来年までまたもこのまま！　決定。
「なんか読んでると、電撃PSの編集部ってパソコンなしじゃ語れなそうです。便利ですか？」徳島県　ライドーさん：
魔：というか現代の雑誌編集ってお仕事自体がデジタルになりつつあるので、パソコンはもう欠かせません。
ち：便利だよね。メールで原稿送ったり、予定を打ち合わせたりデキるから。あと壁紙に可愛いあの娘を張り付けたり。
う：オレの心の中では便利とかよりも壁紙の方が占めている割合が高い。
魔：今こうして文字になっている文章も、ワープロで打ってデータをＦＤで入稿したモノだしね。そのうち色校とかもデータで訂正するようになるのかなぁ？
う：というか、イカス壁紙をゲットする方が先。
ち：うむ。
魔：ネットワークにつながってれば誰かが新しく買ったパソコンにムダデータを送り込むことも可能。
う：くやしいからね。かなり。

お笑い４コマ道場



４コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。笑う角には福来る！　かも！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！


◀埼玉県　卯月レイヤさん：確かに何だか曖昧というか。呼んだら分かりにくそうです。



◀兵庫県　シュウぼうさん：ソレくらい似てますよねってドッペルゲンガーなんです。



◀神奈川県　えすも晶さん：かなりガッカリしているシェリーもまだガキってコトです。そんなに好きなんでしょうかねぇ？

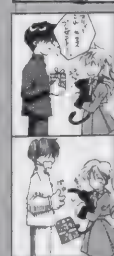


◀愛知県　無想三連さん：爪とぎは ねぇ……ところかまわずやりますからね。要注意です。



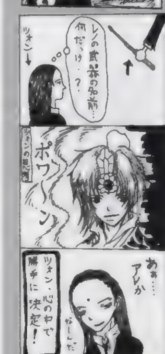
◀滋賀県　ごぢうりさん：ベタベタもステキですよ。かなりの確率でハゲなのでした。


◀山形県　日野晴火さん：結構ランダムでなかなか落とさないんですよね。醍醐ったら大事にしてるんだなって感じです。


◀富山県　藤沢直弥さん：一体何が入っているんでしょう？　猫の嫌いなモノ？



◀大阪府　真宮まゆさん：まあ、そしてドキドキシーンももっと増えちゃうワケですね。

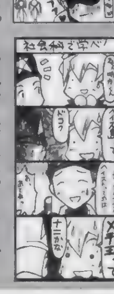

◀富山県　毛さん：まあ、ソレはソレで良いことにします。強いですしね。成長したりもするから大変です。自分も成長しないと。



◀神奈川県　ハムスター大王さん：ウフウフしている貴方がステキって感じです。カワイイですし。



◀埼玉県　ちょこぐまさん：喰らっちゃったんですね？　まあ、あの衣装は来ますよね。



◀埼玉県　行世結希さん：かなり世界は救われ無さそうな展開です。ラムザ頼りない感じ（笑）。



◀宮城県　いずみみやさん：似てるのはバンダナだけです。本当です。信じて下さい。


◀愛媛県　ストレッチマンさん：プリムがしゃべったのがソレに対してだったとしたら……かなり悲しいような可愛いような。

た。これがどの商品も安く、たくさんあって迷ったのですが、私は聖剣「エクスカリバー」と子供の頃からの憧れだった「ウインチェスターライフル」を購入。編集の宮田さんは長さ1.8メートルぐらいのハルバートを買ってました（戦争でもするのでしょうか？　まぁ人のことは言えませんが）。（魔）も剣やシールドなど、とても１人では持てないぐらい大量に買ってました。というわけで、私の家には日本刀とエクスカリバー、そしてライフル（もちろん弾は出ません）があり、もう守りは万全って感じです。仕事で行けなかった（平）にはグラディウス（短剣のほう。間違っても槍ではない）を買ってきたらもう大喜び。編集部中を短剣片手にウロウロしてました（危ないって）。そんなに喜んでもらえるとは思わなかったので、何だかいいことをしたみたいな気分になりました。良かった、良かった。（う）

「メタルギア」をクリアしました。イヤおもしろかったなぁ、と思ってふとケースを見ると「幻想水滸伝Ⅱ」の体験版がついていました。何かもったいないのでプレイしてみると、途中で終わってしまうでないですか（体験版だからね）。気になるので発売されたらプレイしよう……と決心したのはいいですが、前作をやっていないことに気がつきました。これから12月までにはたして終わるでしょうか？　それはそうと「ザ・ベスト」シリーズは安くていいですね。初めて「あぁ良かった」と思いました（遅い）。（う）

前号の他機種で、「キカイオー」のキャラ名を間違えました。正確にはバルシオンです。突っ込みの激しいバイトのSからの、矢のように鋭い一撃でした。こんなトコまでチェックしてたのかSよ、と思うがまぁいいだろう。間違えた私が悪いのだ。この五月蝿さがSのSたる所以であることだし。余談はさておき、今秋も「彼氏彼女の事情」「ガサラギ」「バブルガムクライシス」ほかアニメ新番組が多そうだ。新しくビデオデッキを購入したいのも、それが原因。家に帰れない以上、録画するデッキを増やすしか道がないわけなのよぉ〜ん。（ち）

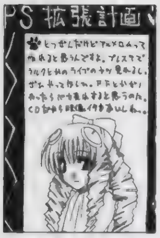
一度「Gジェネ」をクリアしたのはいいですが、ニュータイプキャラのNTL(ニュータイプレベル)がMAXまで上がりませんでした。何だか悔しいのでもう一度やり直してます。オリジナルキャラが入隊してくるときは、ちゃんと階級が「伍長」なのを確認してから決定しましょう。たまに「中尉」などで登場してくるのですが、これだと大佐にしたときNTLがSまでしか上がりません(最大は9)。NTLは命中率などに関係するので、かなり重要な数値と言えます。みなさんも注意しましょう。旅行には行っていないんですが、この間（魔）たちと鎌倉にある「山海堂」という土産物屋に行ってきました。別に鎌倉名物を買いに行ったのではなく、ここには西洋の剣やら銃、日本刀といった武器のレプリカを大量に扱っていると聞いたからです。行ってみると確かに大量の武器があり、まさに「ボルタック商店」といった感じでし

PS 拡張計画

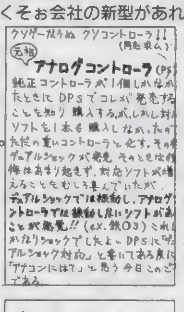
某氏から『FFⅦ』パソコン版&PS版がアメリカで大ブレイクと聞く。アメリカ人がティファたまらん〜とか、エアリスぅ〜とか、ユフィ萌え萌えとか言ってる（言わないとは思うけど）と想像すると、摩可不思議な気分を催す。オタクは万国共通なのか？　（ち）

最近の状況。ライターが2人ほど高級ノートパソコンを買う。俺のパソコンは、モニターも壊れっぱなしのロートルだ。2千も上がりゃあ、アップアップだ。敵さんにあったら、ケツまくって逃げるっきゃねぇぜ。くそぉ会社の新型があれば俺もまだまだやれるのに。こんなところで死ぬわけにはいきゃあしねえんだよぉぉって、延々長いグチでした。すんません。

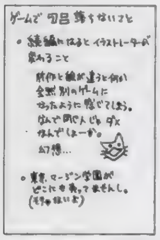
（ち）はビデオデッキを先に買うから、パソコンはまた後回しですね。グッスン。



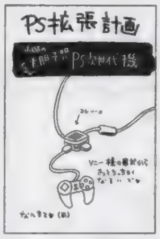
▲兵庫県　西川佑さん：良いですよね。キレイです。



◀岐阜県　BTHEさん：悲しいですよね。この辺。フォロー無いですし。



▲栃木県　朱肉さん：マージン学園は売ってないです。



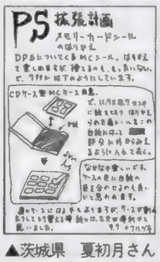
▲東京都　山師さん：小さくなると良いですよね。もっと。



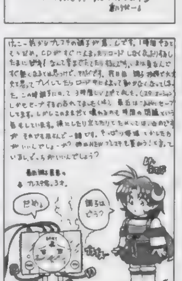
◀神奈川県　茗莉さん：重いのもかなりネックです。



▲埼玉県　卯月レイヤさん：分解するとそうなるんですよ。



▲茨城県　夏初月さん：ステキな楽しみ方です。お薦め！



◀愛知県　ガウさん：セーブはこまめになのです。止まって判ります。

他機種のことも話したい

自宅の近所のディスカウントショップで、夏休み企画だかなんだかでPS、SSのソフトが980円で投げ売り状態！　……だからって、子供に混じって2万円近くも放出するな、俺よ。　（平）

SS　「バーチャコールS」。まずこれは要チェック。……って、これは俺の名前に対応してるってだけの理由なんですけど(パソコン版も持ってるけど、あまりハマらなかったし……)。でも、自分の名前を呼んでくれるっていうのはうれしいですよね〜。あとは「ファインドラブ2」と「ルームメイトW」が個人的には注目作。ギャルゲーばっかりだ。あとは「D&D」かな。……寒い。個人的にはドリキャスを応援はするけど……どうなんだろ、実際のところ？　大丈夫？

GB　俺の出勤時のお供、GBなんですが……。最近、“集める系”のゲームがいろいろリリースされてますね。この手のゲームは、わりと長い時間楽しめるのがポイント。一通りゲームを終わらせても、収集って目的が残ってますからね。なんだけど、最近の俺のオススメが「化石創世リボーン」。言ってしまえば「ポケモン」で「ローグ」をやる、って感じのゲームなんですが、なかなか楽しめます。これで、通信とか対戦という要素があれば、もっとおもしろかったのになぁ。

パソコン1　ノートが欲しかったんですが、最近はデスクトップに引かれてます。同じ値段でスペックが全然違うんだもん。今注目してるのは、コンパックのプレサリオ。20万そこそこで結構なマシンが買えたりします。ただ、秋〜冬にかけて、続々新製品が登場しそうな気配もあることだし……。ホント、買いどきに悩みますね、このナマモノは。

パソコン2　凌辱系というか鬼畜系というか……その手のゲームが主流となりつつあるパソコンゲームですが、カクテル、LIBIDOの2大メーカーから普通の（？）AVGが登場です。それぞれ「With you」と「Fifteen」というタイトル。要チェックっすよ。あ、Jamの「My Girl」も個人的に楽しみ。

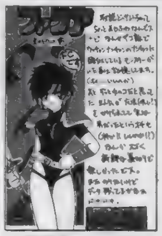
ゲーマー クソオヤジ

レビューでプレイした『魔界村』。昔は簡単にクリアできたのに、今プレイしてみると1面もクリアできなくて……トホホ。もう年ですな。　（う）

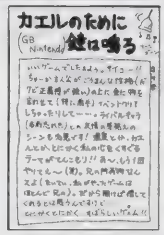
昔よりゲームの腕は落ちたけど、月にプレイしている本数は倍以上です（仕事でしているのを除いても）。それなのに……まぁ、最近ハードなACTゲームで遊んでないし、それどころか発売されてないような……。家にある昔のSTGやACTでもプレイして、ちょっとリハビリをしないと「魔界村」をクリアするのは難しいと考えました。そういえば格闘ゲームもヘタになったしなぁ。うむ、「KOF'98」に備えて特訓だっ！

◀左の囲みネーム遅れた上にここも空いてるよバカ。（魔）

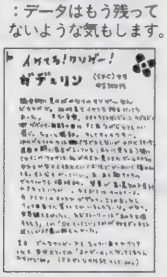
レビューのライター紹介で「好きなゲームのジャンルは？」と聞かれました。まずは、キャラを育てるのが好きなので、RPGかS・RPGだなぁと思いました。ほかに惹かれる要素としては、舞台が現代で学園モノで、ちょっと恋愛要素もあったりすると、なおいい。さらに日本史が好きなので歴史に関係してたり、鬼とか妖怪も出てくるとか……と、ここでふと気づきました。「これは『魔人学園』ではないか……」。そうです、私にとって「魔人」はまさに理想のゲームだったのです。な〜んだ、そうだったのか。うむ、では家に帰ってさっそく3度目のプレイをしますか。でも買ったばかりの『ポヤッチオ』もまだプレイしてないし、「お嬢」もあと2、3回は……（結局なんでも、いいんかい）。



▲宮城県　NAKOさん：データはもう残ってないような気もします。



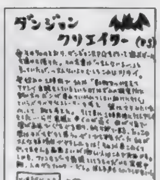
▲新潟県　彩秘キョウコさん：GBの名作ですよね。かなり。



▲茨城県　プリラソフさん：世界観はばっちりなんですけどね。



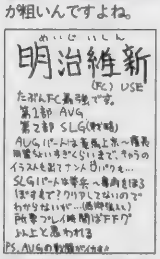
▲山形県　きりま水樹さん：出ませんかねぇ？まとめて。



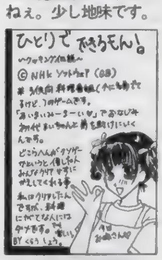
▲茨城県　プリラソフさん：ゲームシステムが粗いんですよね。



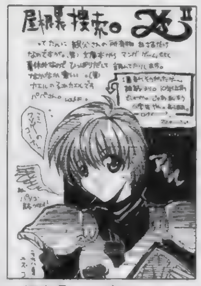
▲千葉県　ちったんさん：魔法ないですからねぇ。ちょっと地味です。



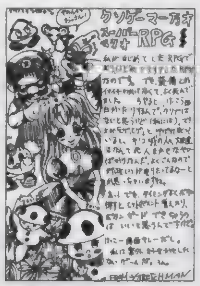
▲神奈川県　HORIKENさん：終わらないですよなかなか。確か。



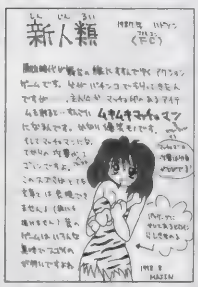
▲静岡県　倉羽翔さん：クリアできないのはキビシイですよね。



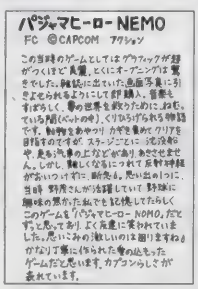
▲福島県　ユズコさん：お父さんの趣味がソレだとドキドキしちゃいますね。



▲愛媛県　ストレッチマンさん：ヒゲオヤジですから。デブだし。



▲東京都　まじんさん：この頃こっち系のゲーム結構ありましたから。



▲秋田県　もろ平野さん：オープニングとか幻想的で良かったですよね。



まんが／大阪府 なべいち（もしもこのブームを予感していたのだったらとんでもなくスゴイてす）

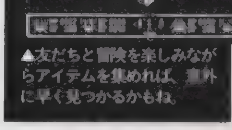
脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

T&Eソフトから発売中のPS用ソフト『Blaze & Blade Busters』の発売を記念して「トレジャーバスター認定キャンペーン」が実施されている。キャンペーン内容は、ゲーム中に登場する、あるアイテムに隠されたパスワードを発見すること。正解者の中から先着200名に、“トレジャーバスター”の称号と、シリアルナンバー入り認定証テレカが贈られる。宛先などの詳細は、T&Eソフトのユーザーサポート（TEL.0742・773・7757）で受付。

●キャンペーン情報

バンプレストから発売予定のPS用ソフト『全スーパーロボット大戦電視大百科』『スーパーロボット大戦F』『同・完結編』の発売を記念して「スパロボメガトンキャンペーン」を実施する。キャンペーンは、上記3本のソフトをすべて購入し、ソフトに同封されている応募用紙でキャンペーンに応募すると、もれなく“復刻版超合金マジンガーZ”が贈られるのだ。さらに、応募用紙に「ラッキーBlack」と書いてあれば、限定5000個の“マジンガーZ Black”がもらえるぞ。詳細は、（TEL.03・3694・8551）。



▲友だちと冒険を楽しみながらアイテムを集めれば、意外に早く見つかるかもね。

「季節を抱きしめて」の主題歌CDを探し回ること数件。買うのにかなり苦労した。「ダブルキャスト」のときもなかなか売ってなくて苦労した。お藤元からの発売なんだから（違うかも）もうちっとたくさん作ってみたらどうか。なんか全然宣伝してないし。ちゃんと宣伝すればそれなりに売れると思うんだけどなぁ（実際売れてるかどうかは知らないけど）。それはそれとして、『季節を抱きしめて』の主題歌はいいですねぇ。ここ最近で一番のお気に入りです。ところでこのシリーズ、アルバムは出ないの？　（ほ）


■魔王31才ランバダ：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。ムダ使いゲージ、武器購入でかなり減少。


■犬ランバダ：働くときは本当に良く働く彼。今回もギリギリだけどちゃんと連絡取れて良かった。


■バオウ中里ランバダ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。原稿ＵＰ今回は早かったです。


■ほやへ田島ランバダ：卑劣なゲームプレイなら天下一。Ｎ６４のロンちゃんと趣味が一緒。

に行ったのに「だって、どれもこれも欲しかったんですよ！　でも、全部買ったら10万でも足りないんです！　あの中から、所持金で買えるものを選ぶなんてこと、私にはできませんでした……」と血を吐くような絶叫。ふむ……気持ちは分かりますが、まぁ落ち着いてください。しかし、普段必要以上に冷静な中川さんをしてこうまで言わしめるとは……おそるべし、鎌倉の土産物屋さん。そんな話を聞くと、やっぱり俺も行きたくなるじゃないですか　いかん！　ダメだ、また、俺の中の獣（無駄遣い）が目を覚ます……　落ち着け！　そうだ、こないだ実家に帰ったときに見つけたゲームギアのスイッチを入れよう！　ソフトはもちろん「ねこ大すき」だ!!　そうさ！　俺は猫好きさ!!　でも編集の宮田さん、ゴツい図体してるくせに声色変えて、猫のこと「ネコちゃん」呼ばわりするのは禁止。なんか、本気で怖いから。（平）

奴隷の趣味

ちょっと体調がヤバイです。あまりマトモにモノを考えてません。これはスゴイゼ！　なんて思っても５秒後には却下されてます。ウヒャー！　助けて～！　マジで。ね？（魔）

「熱出してウーウー言いながら寝たときに見る夢が好きです。好きなときに出来ないから趣味じゃないかもしれませんけど。なんか苦しいというかワケ判らないというか。変ですかね？」富山県　もう一度カインシアさん：

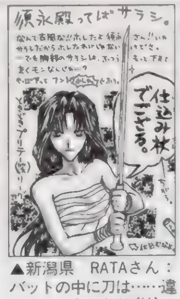
ヘロヘロ。なんて今のオレにピッタリーなネタ。熱のある時ってもうフラフラっスよね。今回の風邪は激しくて、昨日なんかマジで死んじゃうかと思ったくらい。良かった死ななないで。元々身体弱いんだけど、これほど激しいのは久々。熱がブワッと来てもうワケがわかんなくなって……ってコレ書いてる今も実は頭痛がすごくてグラグラです。まあ、チャンと休めるときならオレも熱出てるときに見る夢は好きなんだけどね。さすがにお仕事しながら夢見ちゃうと、後でホントに夢の世界に旅立ってしまいそうで、怖いのでヤメときます。現実世界に帰ってこれなさそうだし。さ、もう少し頑張ってさっさと寝よう。


まんが／宮須弥（目殺……スゴイ悲しいです。自分の操作ミス）・イラスト／岩瀬さとみ


▲千葉県　狭霊ひろさん：どういうことなんでしょう？　謎です？


▲山口県　霧葉みしでぃあさん：まあ、ソレもアリでしょう。


▲岐阜県　みなさん：コダワリが生まれてくるＡＣＴですよね。

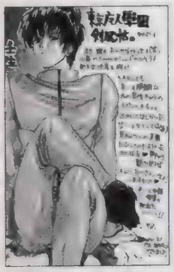

▲新潟県　RATAさん：バットの中に刀は……違反でしょうかなり（笑）。


▲三重県　東本夕夜さん：かっこいいですよね。みんな。キャラ生き生き。

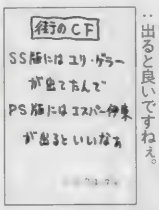

▲愛媛県　青柳蒼一さん：イカス男たちって感じです。メロメロ？

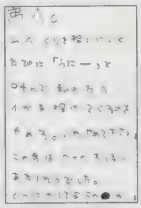

▲東京都　山師さん：昔のゲームは怪しいのあります。セーブに。

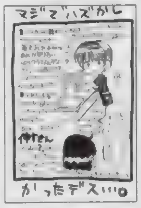

▲神奈川県　想あたみさん：かなり個性がハッキリしてて良いですよね。

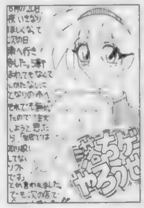

◀大阪府　柳けふさん：小蒔が一番難しいようです。イベント起こすのが大変で大変。

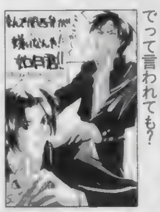

◀山形県　きりま水樹さん：オグマのやっつけ負けとか楽しかったですよね。死んだらソレまでだし。

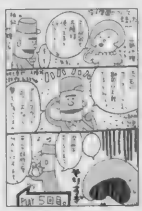

◀富山県　いわきゆーしさん：出ると良いですね。


◀長野県　丸山一号さん：投げつけるのは痛そうです。

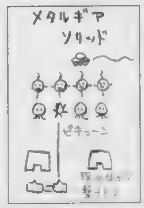

◀神奈川県　仲十泉さん：判るもんなんですねぇ。

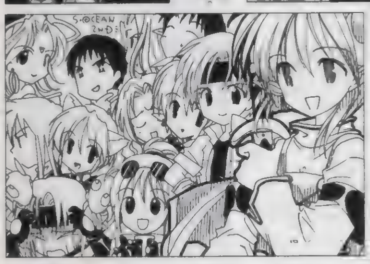

◀兵庫県　シュウ某さん：お疲れ様です。作りましょう。


◀大阪府　広瀬亜理さん：何でって言われても？


◀東京都　山師さん：かなりやりこみスギです。


◀三重県　乙坂君比古さん：甘えましょう。ガンガン。


◀富山県　いわきゆーしさん：そこのとこだけです。


▲東京都　とるとるさん：ああもうみんな勢ぞろいで誰がどこにいるのやら。アシュトンは……。


◀大阪府　うさんくさい私さん：まあ、言われますよね。でも悩みすぎだからなぁ２人とも。もっと軽く行こうよなんて言ったら殴られちゃいそうです。


▲滋賀県　北天きしめんさん：そんなにツライですか？

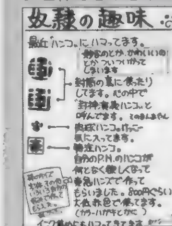

▲潟県　藤月エンさん：ウサギ、鎖付きでいい感じです。

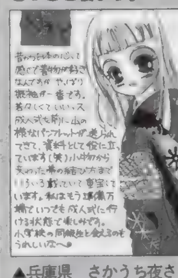

▲石川県　いなか者めさん：口から溢れているのは…まさか……血じゃ……ないですよね。

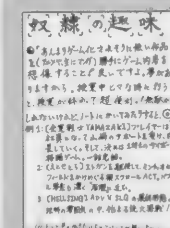

◀和歌山県　有矢巳さん：まあ、でもポリタンにやられるのは、お姉さん本望なのでした。２人はラブラブなので（笑）。

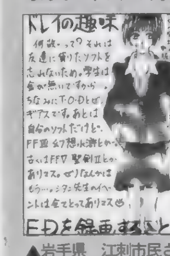

▲長崎県　Remiさん：ぼーっとしてるのはいいですよね。

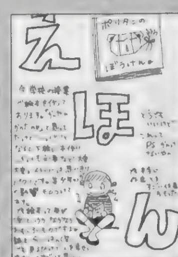

▲三重県　乙坂君比古さん：チビキャラオンパレードですから。

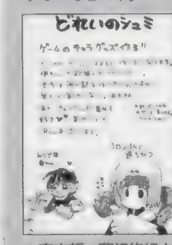

▲兵庫県　山田豪さん：自分で作るのも楽しいですよね。

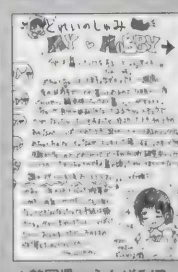

▲兵庫県　さかうち夜さん：着物は良いですよね。アレーもできるし。


▲栃木県　激辛招き猫さん：妄想で世界は膨らんでいくワケです。


▲岩手県　江刺市民さん：ビデオで見て見て感動するのも○です。


▲高知県　キューティーさん：結構大変ですよね。頑張ってみると(.)です。


▲東京都　藍沢悠紀さん：楽しいですよね。コロシアムへどうぞ。


▲静岡県　えんぜるぼーいさん：キレイになりますよね。ゴミ取り。

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴

ライターリスト

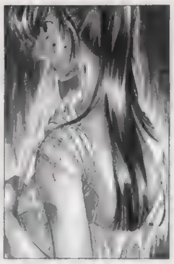

■うききランバダ：昨日は家でまた「お嬢様特急」だったね、絶対。「ポヤッチオ」は？


■さとちーランバダ：この原稿書いてる時点で床で寝てるので忙しいのでしょう。ボロボロ風。


■ちくちりランバダ：皮肉を言うのが大好き。いいです、あのWAVEデータ。ステキな歌だ。

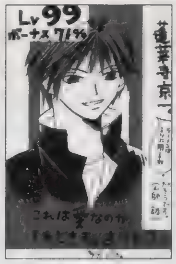

■フェラ吉：「南総里見八犬伝」忘れたけど、またもオレを怒らせるようなことをした。なので罰。

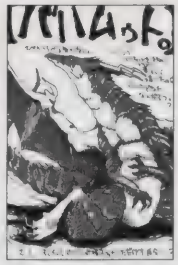
俺も……鎌倉に行きたかった　いや、大仏なんかどうでもいい　剣だ剣!!　剣が見たかった……（=買いたかった）　なんかエクスカリバーとか、バリかっこいいのがあったっていう話じゃないですか　……でもいいか▲意外にアッサリ（ラ）さんに「ショートソードのカッコいいのあったら買ってきてね　うふっ」って脅したら、超カッコいい小振りのグラディウス（短剣）買ってきてくれたから　これがもうホントにいいんですよ　特に、鞘からぬいたりしまったりするときの音！　「シャラン！チャキン！」って……くぅ、たまらん。家にいるときは、ヒマさえあれば「シャラン！チャキン！」ってやって遊んでます　どっちかっていうと日本刀より西洋剣の方が好きだから、個人的には以前に日本刀買ったときよりも盛り上がってます　……気の毒なのが編集の中川さん。みんなといっしょにわざわざ鎌倉まで剣を見


▲大分県　英桃さん：傷ついても戦わなくちゃいけないときなのです。

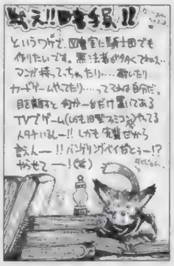

▲茨城県　夏初月さん：ポリタンの鼻が好評です。陽気ですから。


▲神奈川県　南雲くーさん：決意が感じられてステキです。

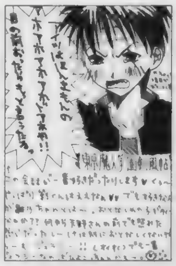

▲埼玉県　矢荻柚和さん：愛でしょう。少なくともバカじゃないです。


▲神奈川　MEGA-DOGさん：誰なんでしょうね。ドラゴンにしたのは。


▲愛知県　無想三連さん：楽しいはずです。多分。どうでしょう？


▲神奈川県　MEGA-DOGさん：委員は大変ですよね。破れたりしてるし。


▲栃木県　めもるんさん：楽しいですよね。村に馴染んでいきます。

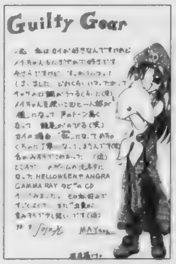

▲神奈川県　ひさぎさん：傷も付いてますから。ポイント高いです。

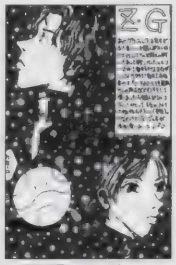

▲兵庫県　ブルブルさん：好きだから欲しくなるだけです。ムダです（笑）。


▲兵庫県　さかうち夜さん：わくわくしている人も多いことでしょう。


▲埼玉県　ちょこぐまさん：「ラピュタは本当にあったんだ！」……。


▲静岡県　彪虎さん：長く楽しめるゲームですから、まだまだ……。

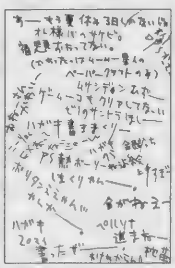

▲大阪府　如月蒼樹さん：なんだかイルカがスゴクカワイイです。


▲長野県　暮羽奈月さん：「逆襲のシャア」はもっと凄いですよ。


▲福井県　はせがわ皐仁さん：ストーリーもオリジナルと違うので原作知っている人にも楽しめます。ムチャクチャ美形多いですし。何よりも太公望がかなり自信げなのも○です。


▲兵庫県　雛瀬ユキさん：このゲームの続編は……全然リリースがないですよねえ。続き作ってるって話は以前書いてありましたが。そろそろ知りたいですよね。新しい話題。


▲高知県　真崎桐夜さん：コスプレはもう、そのままです。

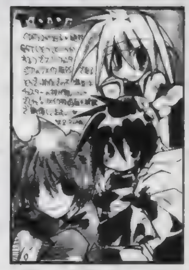

▲埼玉県　杝苗柳さん：なんというか心の叫びです。ステキです。


▶山形県　週末の怪人さん：竜2匹もトホホな感じでステキです。まあでも楽しそうなので止めませんね。絶対。飲むでしょう。

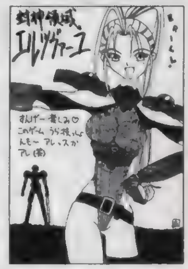

◀埼玉県　矢荻柚和さん：何度もプレイしてる人多いです。


◀千葉県　彩軌彼方さん：凄いです。セーブデータ消えないように注意です。


◀秋田県　なまはげ零号さん：罠じゃないですよぉ。床部もハマってます。


◀神奈川県　天城らみあさん：後半のイベントとかも増加して……。


◀神奈川県　モロスケさん：また楽しいゲームに仕上がると思いますよ。


◀埼玉県　大類敦士さん：熱くなりそうですよね。人間「バーチャ○ン」？


◀茨城県　夏初月さん：釣れたぁぁ！　夏の日の思い出っぽくてステキです。


◀東京都　瀬都葵となさん：本命。隼人ですか。カッコイイんですけど……。


▲京都府　十々夜さん：工場のバイトは大変ですよね。ラクだったって聞いたことないです。時給高いといいんですが。


▲岐阜県　麻生七海さん：続きも出ますし。今年の年末は楽しくなりそうです。他にもイケテそうなタイトル多いです。

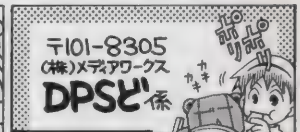
かっ飛ばせ青春ハガキ！

ハガキとは遠い日の思い出でもあります。すなわち悲しかったこと、うれしかったこと、たくさんあったことでしょう。まあ、だからといってここで立ち止まるワケには行きません。加茂の池中学校2年C組ではこのハートフルな物語を後世に伝えねばなりません。ハガキ組！　ビバ！　ハガキ！　ビューティ、ビューティフルハガキ。

さて、と言った感じでまとめようと思うんですが。このカナガワ舞踏「ハガキ乱舞」は大成功しますよ！　絶対。そう思いませんか？







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation VOL.85 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P.8・9のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、10月8日(当日消印有効)です。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.83

①「ドキプリ」サイン入り台本
A 國府田マリ子/二星等(兵庫県)居蔵智宏(大阪府)板倉雪(岡山県) B 白鳥由里/中山直樹(埼玉県)川久保潤(新潟県) C 松本梨香/窪田光志(長野県)川野慎治(神奈川県) D 冬馬由美/島崎泰治(長野県)本島奈穂子(千葉県) E 氷上恭子/冨田佳宏(青森県)松山佳矩(北海道) F 米本千珠/溝端善文(広島県)磯村清(岐阜県) G 小森まなみ/古賀一貴(福岡県)社領大士(兵庫県) H 瀧本富士子/東浦ゆか(和歌山県)倉本直道(千葉県) I 永島由子/田上智史(京都府)金子貴紀(秋田県) J 大本眞基子/栗城俊彦(福島県)平神博之(兵庫県) K 水野愛日/下口茂(熊本県)伊藤レオナ(群馬県)
L 川上とも子/丸山暢光(東京都)田中直人(愛知県)
M 宮村優子/黒崎貴志(石川県)相川義光(長崎県)
N 井上美紀/増田隆行(和歌山県)奥村幸紀(岐阜県)奥田香苗(岩手県) O 五十嵐麗/石川次子(東京都)
P 茶風林/武田麻友子(京都府)

②「ドキプリ」サイン色紙
河村法良(山口県)遠藤哲二(石川県)箭内絢子(埼玉県)

③「鋼仁戦記」ポスター
中嶋佑樹(佐賀県)宍戸誠也(宮城県)真辺佑介(高知県)荻野俊也(新潟県)菅原妙子(宮城県)

④「季節を抱きしめて」台本
難波俊光(茨城県)林英司(愛知県)長崎勤(青森県)大石康(福岡県)

⑤ヒューマン新作ソフト体験版
田中萌美(大阪府)長谷川誠(埼玉県)錦織梨絵(千葉県)柴田茂樹(大分県)東原理恵(兵庫県)

⑥「バージンフリート」ポスター
向田幸(島根県)久保井晶(滋賀県)飯田堅(東京都)江嶋遙(熊本県)豊島良太(栃木県)ほか5名

⑦「バージンフリート」テレカ
井田浩史(群馬県)西川絵里香(山口県)石田信一(福島県)武石将一(東京都)小野寺慎也(宮城県)ほか5名

⑧「バージンフリート」ミニブック
長井修(神奈川県)上田一正(福井県)津田みさき(山口県)落合茂雄(愛媛県)尾形愛(茨城県)ほか5名

⑨PSソフト「Echo Night」
斉藤美子(愛知県)木場巴(奈良県)本口準(福井県)野島信(東京都)江原京輔(福島県)

⑩PSソフト「ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記」
西田祥(広島県)古澤弘光(新潟県)里見静香(三重県)水口武(秋田県)冨田徹(埼玉県)

⑪PSソフト「アストロノーカ」
大井田典子(千葉県)杉井亜由美(岡山県)宮本勇(徳島県)丸田まどか(岩手県)中島ひかる(大分県)

⑫PSソフト「Dancing Bladeかってに桃天使!」
田中夕子(千葉県)新實悟(愛知県)野崎友博(石川県)松倉豊(東京都)志田雄哉(静岡県)

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①[企画]電撃秋の感謝祭特大PRESENT②[特報]DEVICEREIGN③[特報]悠久幻想曲ensemble④[特報]EHRGEIZ⑤[特報]機動戦士ガンダム 逆襲のシャア⑥[特報]トゥルーラブストーリー2⑦[特報]サイコメトラーEIJI⑧[特報]Pixy Garden-ピクシーガーデン-⑨[特報]後夜祭⑩[特報]快刀乱麻 雅⑪[特報]BOYS BE…2nd Season⑫[特報]Sonata⑬[特報]GUNG HO BRIGADE⑭[攻略]メタルギア ソリッド⑮[攻略]スターオーシャン セカンドストーリー⑯[攻略]Blaze&Blade Busters⑰[攻略]ナムコアンソロジー2⑱[攻略]センチメンタルジャーニー⑲[攻略]アドヴァンストV.G.2⑳[攻略]ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記㉑[攻略]電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!㉒[RPG]ポポローグ㉓[RPG]ファイナルファンタジーVIII㉔[RPG]幻想水滸伝II㉕[RPG]テイルズ オブ ファンタジア㉖[RPG]チョコボの不思議なダンジョン2㉗[RPG]新世代ロボット戦記ブレイブサーガ㉘[RPG]レガイア伝説㉙[RPG]サウザンドアームズ㉚[新作]マクロスVF−X2㉛[新作]クラッシュ・バンディクー3㉜[新作]R4〜RIDGE RACER TYPE 4〜㉝[新作]To Heart㉞[新作]封神領域エルツヴァーユ㉟[新作]仮面ライダー㊱[新作]サンパギータ㊲[新作]beat mania㊳[新作]1on1 ㊴[新作]ビシバシスペシャル㊵[連載]DPSソフトレビュー㊶[連載]電撃PSコロシアム㊷[連載]4色奴隷㊸[連載]電撃プレイクエスチョン㊹[連載]ウラワザデータベース㊺[連載]封神演義はじめて物語㊻[連載]電撃コラムス㊼[連載]PSの奴隷㊽[連載]NEXT WAVE?㊾[連載]電撃ランキングステーション㊿[連載]電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.222〜P.223)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション85号を購入したのはどこですか?

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか? 購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D(Vol.39)②D2(Vol.48)③D3(Vol.53)④D4(Vol.58)⑤D5(Vol.63)⑥D6(Vol.68)⑦D7(Vol.73)⑧D8(Vol.77)⑨D9(Vol.80)⑩D10(Vol.82)

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.222〜P.223)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥ファミ通wave

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか?

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事(「PSの奴隷」や特集企画など)⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか?

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか?

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか?

①1本②2〜4本③5〜9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか?

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか?

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか?

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか?

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃NEWS STATIONで最も知りたい情報は何ですか?

①イベント情報②キャンペーン情報③グッズ情報(販促物・CD等)④アニメ・OVA等の情報⑤一般的な話題⑥その他(自由に書いてください)

【20】電撃プレイステーション85号への意見・感想を書いてください。

第6回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

●賞（各部門共通）

大賞（1点）＝正賞＋副賞100万円
金賞（1点）＝正賞＋副賞 50万円
銀賞（数点）＝正賞＋副賞 30万円



Illustration／Yu Kinutani

無限なる
才能を
解き放て!!

ぼくらの新しい
エンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
“3大賞”は小説、コミック、
イラストでまだ見ぬきみ
の創造力を募集中！
メディアを超えた感性を
今こそ
世界にはばたかせよう！

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

●応募規定:〔長編〕400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書〔短編〕400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可（ただし、フロッピーのみでの応募は不可）。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数（ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記）。
②あらすじ（800字以内）

●応募資格:不問。

●選考方法:1999年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員（敬称略）:安田 均（作家）、深沢美潮（作家）、広井王子（作家）、伊藤和典（脚本家）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●募集内容:ゲーム感覚にあふれた、未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

●応募規定:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール（バージョンも）、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。

★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

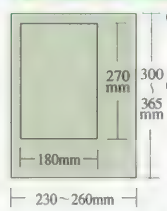
●応募資格:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法:1999年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員（敬称略）:天野喜孝（イラストレーター）、出渕 裕（メカデザイナー、イラストレーター）、衣谷 遊（漫画家）、宮野洋美（電撃文庫編集長）

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。



●募集内容:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定:ストーリーコミックは24～41P／ギャグ・コメディなどのショートコミックは10～16Pを2本以上／4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ（図参照）。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業（略歴）、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

●応募資格:不問。

●選考方法:1999年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。

第1回締め切り…1998年 7月10日（通過者発表、ガオ! 11月号〈9月27日発売〉および電撃大王10月号〈9月18日発売〉）

第2回締め切り…1998年10月10日（通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉および電撃大王2月号〈1月18日発売〉）

第3回締め切り…1999年1月10日（通過者発表、ガオ! 5月号〈3月27日発売〉および電撃大王4月号〈3月18日発売〉）

最終締め切り……1999年4月10日（通過者発表、ガオ! 8月号〈6月27日発売〉および電撃大王8月号〈7月18日発売〉）

★それぞれの予選で最終候補を数作品選出する。

★予選を通過した作品を対象として、1999年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員（敬称略）:永井 豪（漫画家）、雨宮慶太（映画監督）、押井 守（映画監督）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

●特典:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる（もちろん、その後、何度でも予選に応募できる）。

★各予選のアドバイスをする作家
第1回予選:吉富昭仁／第2回予選:ビトウゴウ／第3回予選:あかほりさとる

募集要項 応募の掟

●あて先　〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館 ㈱メディアワークス「第6回 電撃ゲーム○○○大賞」係

●最終締め切り　1999年4月10日（土）（当日消印有効）

●発表:
●1999年8月～9月に発売される「電撃」の各誌上
『電撃NINTENDO64』『月刊電撃コミックガオ!』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃SEGASATURN』『電撃王』『電撃B-magazine』『コミック電撃大王』
●メディアワークスのホームページ上　http://www.mediaworks.co.jp/
●ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪）

※複数応募可。ただし、1作品（イラストとコミックは1セット）ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社メディアワークスに帰属します。

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.85係

〒　　　－

住所
TEL　　（　　　）

氏名
男・女

生年月日　19　年（西暦）　月　日

職業
①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3
⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生
⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】　【2】

【3】　【4】　【5】

【6】　【7】

【8】

【9】　【10】

【11】 枚

【12】

【13】 本　【14】　【15】

【16】 売 本　買 本

【17】

【18】　【19】

【20】

キリトリ線


T&ESOFT
PlayStation
4人同時プレイ可能なRPG『Blaze&Blade』が
待望の新クエストを携えパワーアップして登場!
Blaze&Blade Busters
ブレイズ アンド ブレイド バスターズ
好評発売中!!
データ継承
前作『Blaze&Blade～Eternal Quest～』のデータを継承可能!
新シナリオ
変化に富んだ8つの新シナリオがキミを待ち受ける!
対戦モード
新モード・対戦専用の「バトルロイヤル」育てたキャラ同士で戦え!
新アイテム
道具屋の追加でアイテム収集も充実!
標準価格4,800円
©1998 T&E SOFT, Inc.
株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地 ホームページ http://www.tes.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
好評発売中
育てたキャラは『Busters』で使えるぞ!
マルチプレイRPGの決定版!
Blaze&Blade～Eternal Quest～
標準価格5,800円(税別)
レア・アイテムをゲットせよ!
トレジャーバスター
認定キャンペーン実施!
NO RESALE

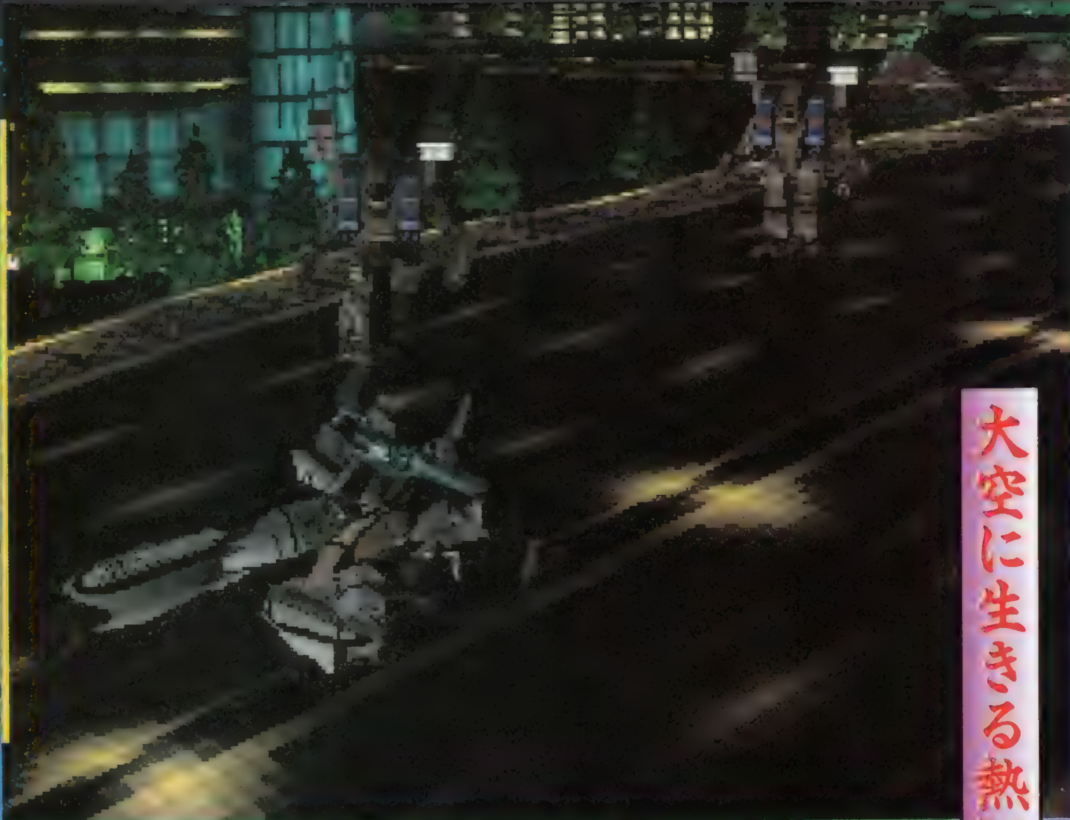
DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション 期待の新作満載



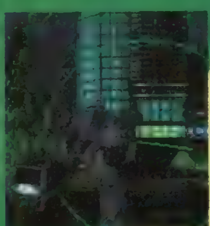
- マクロス VF-X2
- クラッシュ・バンディクー3
- R4 -RIDGE RACER TYPE4-
- To Heart
- 封神領域エルツヴァーユ
- 仮面ライダー
- サンパギータ その他

イラスト/[illegible]



最新 登場キャラクターついに判明!!

MACROSS マクロス VF-X2







大空に生きる熱い男



エイジス=フォッカー

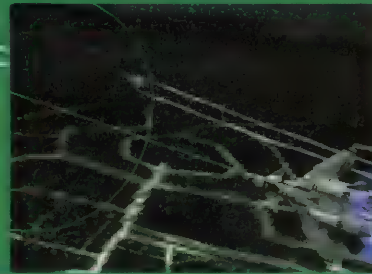


エースパイロットとしての腕を買われ、VF－X部隊に配属される。空を愛する情熱的な性格の快男児だ。





情報独占公開



新キャラクターや新機種がついに判明！ "大空を飛んでいる" という新たな感覚を目指したこのゲームに、これらのキャラはどう絡んでくるのか？ 今回は徹底追及するぞ！

STG

マクロス VF-X2

冬予定
▶価格未定
▶バンダイビジュアル
▶MC(ブロック数未定)



歴戦の鬼教官

ギリアム=アングレード

VF－X部隊アルファ隊を率いる隊長。部下への態度は厳しいが思いやりも十分にある。



男勝りの女エース

スージー=ニュートレット

エイジスの部下となるパイロット。歯に衣を着せぬ性格ゆえ、上官との折り合いは悪い。



わずか15歳の天才パイロット

トーマ=シュン

エイジスの部下として配属される若きエース。直情的で、単独行動に出ることも多い。

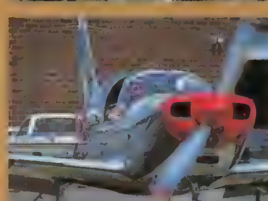
開発チームL.A.へ飛ぶ!

模擬空中戦の巻

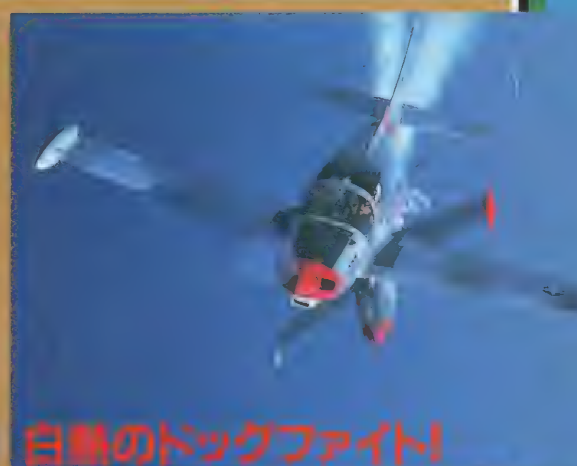
8月14日～18日、板野一郎氏を含んだ開発チームは、アメリカへ体験取材を敢行した（河森正治氏は途中で合流）。今回の目的は「模擬空中戦」の体験、そして「航空ショー」を見学することの2つだった。本誌スタッフのNもこのツアーに参加。同じ体験をすることになったのだが……。「模擬空中戦」とは、小回りの利くプロペラ機に乗り、雲海の中で繰り広げられるドッグファイトを行うというもの。強力なG、上下の感覚がなくなる激しい機動……。この具体的な内容については、次号「マクロスの空中戦について」で詳しく紹介するぞ。



◀飛ぶ前に、まずはベテランパイロットと細かいミーティングを行う。

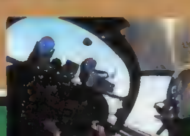


◀いよいよ出発！ このあとの模様は、次号をお楽しみに！



白熱のドッグファイト!











バルキリーに潜むゲー

バリアブル・ビュー





今までにない視点でゲームが展開

バリアブル・ビューは、後方視点などといった固定視点ではなく、自在に移動するカメラからの視点で、敵と自機の位置関係を確認し、ドッグファイトを行える新システムだ。これにより〝空中戦で体感できる大空の広さ〟を再現しているぞ！



レーザーガンポッド

▶レーザーのガンポッド。連射し続けると一定時間使用不能に。



ランチャー

▶ホーミング性能はないが、爆風で広範囲を破壊できる。



ピンポイントバリア

▶自動的に敵弾を防ぐ。エネルギー切れで一定時間使用不可に。



反応弾

▶大爆発で周囲の敵を破壊する超強力な兵器。

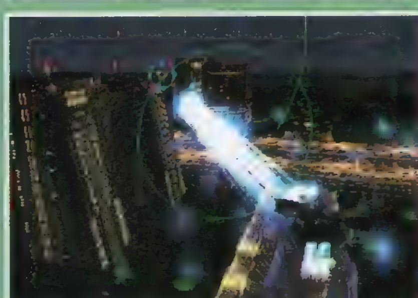
武装

さまざまな武装を駆使して戦っていこう！

「ＶＦ－Ｘ２」では、攻撃システムに大きな変更が加えられた。前作では、バルカンとミサイルの固定武装のみだったが、「ＶＦ－Ｘ２」ではさまざまな武装を駆使して、ミッションを遂行していくようになったのだ。これにより、プレイヤーはバリエーションに富んださまざまな戦闘が可能になった。キミなりのプレイ方法でミッションを華麗にクリアしていこう！

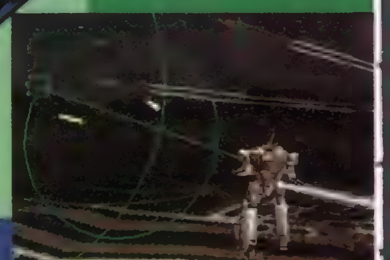


◀ファイターとバトロイドでは、武器の効果が変化するものもあるのだ。



▲「ＶＦ－Ｘ２」では、複数の武器を使用できる。キミなりのプレイ方法で戦え！









ムシステムに迫る

機体

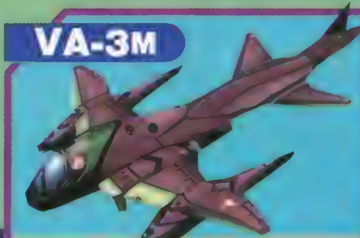


武装の選択システムと同様に、各機体の性能における個性もより明確になり、ミッションに合わせた機種選択が重要になるぞ。「ＶＦ－Ｘ２」でキミが搭乗することのできる機体は、7機種。特に新登場のＶＡ－３ＭとＶＢ－６の２機種は、どちらもかなり特殊な機体となっている。さらに、状況によって、特定の機体しか使えないミッションもあるようだ。

２機種の最新鋭機も登場！

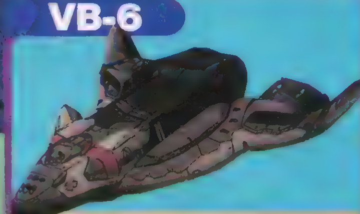


VA-3M



▲運動性を犠牲にして、装甲、武装を向上させた可変攻撃機（アタッカー）。

VB-6



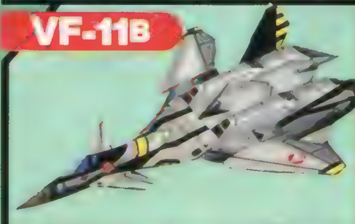
▲デストロイドに変形する、重可変爆撃機。超大型で機動性は最低だが、火力は絶大。

VF-1X plus



◀小回りが利くが、全体的に性能の劣る旧型機。

VF-11B



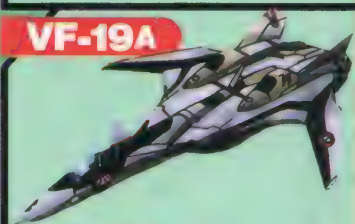
◀現在の統合軍標準機でバランスの取れた機体。

VF-17D



◀重武装、重装甲で特殊任務向き。機動性は低い。

VF-19A



◀運動性能は最高だが、それだけに扱いが難しい。

VF-22



◀高性能かつバランスの取れた最新鋭機。

開発チームL.A.へ飛ぶ!

ミラマー航空ショーの巻

ミラマー航空ショーと聞くと、「？？？」となってしまう人は多いだろうが、「映画「トップガン」の舞台となった基地での航空ショー」と聞けば、ピンとくる人もいるだろう。開発チームはこの航空ショーで、展示された戦闘機や戦車に実際触れたり、米海軍の凄腕を揃えたアクロバットチーム「ブルーエンジェルス」によるF／A－18ホーネットの華麗なショーなどを楽しんだ。「マクロス」シリーズに登場する迫力の空中戦シーンも、こういった経験を基に制作されたものだ。はたして、「ＶＦ－Ｘ２」ではどんなシーンが登場するのか？　期待は高まる。



◀広い会場には、数々の戦闘機や戦車などが展示されていた。



◀飛行機だけでなく、戦車などのデモンストレーションも行われたのだ。

最新鋭ステルス機も登場!











クラッシュ・バンディクー3 ブッとび！世界一周

今やPSを代表するゲームキャラにまで成長したクラッシュ・バンディクー。そんな人気者のクラッシュが大活躍するACTの第3弾、『クラッシュ・バンディクー3』がこの冬登場することになったぞ。クラッシュのファンだけでなく、全PSユーザー必見の圧倒的な面白さを、今回は一挙に大紹介することにしよう。

ACT クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～	12月(予)
	▶価格未定
	▶SCEI
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

あの痛快ACTがパワーアップして帰ってきた!!





前作以上のスゴイ魅力がテンコ盛りなのだ!!





楽しい世界観やコミカルなアクション、さまざまな方向にスクロールする独特のステージなどが人気を呼んだ『クラッシュ・バンディクー』シリーズ。待望の「3」でも、もちろんその魅力は健在だ。さらに、クラッシュがゲーム中で見せるアクションは、前作以上の豊富なバリエーションで、オリジナリティーあふれるプレイ感覚を味わえるはず。ほかにも新しい乗り物や、あっと驚く新システムが数多く登場！　想像以上のパワーアップを遂げた「クラッシュ3」に、今から期待はふくらむばかりなのだ！

時空を超えて世界を駆けめぐる大冒険!!

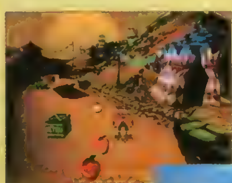
『クラッシュ3』のユニークなステージを大公開!!

我らがクラッシュの活躍は、3作目にしてさらにスケールアップ！　宿敵コルテックスの悪巧みを阻止するために、陸海空を股にかけた大冒険を繰り広げるのだ。今回はワープルームも進化して、過去や未来への時間旅行も自由自在。今までにないユニークな敵や仕掛けがクラッシュを待ち受けているぞ。ここでは、そんな新登場のステージを一挙大公開！　クラッシュといっしょに世界一周の気分を味わってほしい！

中世のイギリス

美しいグラフィックに注目！

ＲＰＧ風の雰囲気を漂わせる中世イギリス、剣と魔法の世界にクラッシュが登場。遠くまで見渡すことができる田園風景の美しさが、グラフィック面での大幅な進化を伝えてくれる。



◀奥行きを感じさせるグラフィックは、「3」ならではの美しさ。

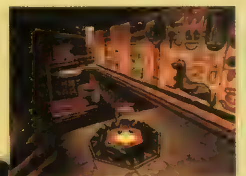


▶遠くにはぼんやりお城も見える。あのお城を目指してガンガン進め！

エジプトのピラミッド

トラップは手強さアップ！

建設中のピラミッドに迷い込んだクラッシュ。中には動く床や落とし穴などのトラップがてんこ盛りでもう大変。細部まで描き込まれた壁画を眺めている余裕はないかも!?



▶通路の真ん中にポッカリ開いた落とし穴。気をつけて進むべし！



◀いかにもエジプトらしい建造物いろいろ。スフィンクスも若々しい？

万里の長城

妹・ココが大活躍！

クラッシュの妹・ココがプレイヤーキャラとして活躍するステージも用意されている。万里の長城を、虎の子プーラに乗って駆け抜けろ！　前作の白熊ローラを超えたシリーズ最速の衝撃なのだ。

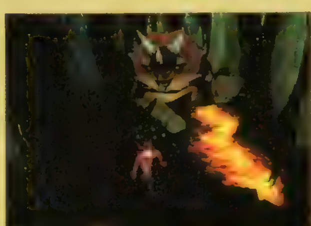


▲中国の名所、万里の長城もこのステージでは建設中。油断して走っていると、思わぬ障害物が待っているぞ。

ジュラ紀の沼地

トリケラトプスが追って来る！

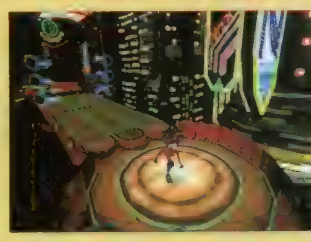
追いかけられてスタコラ逃げるステージは「クラッシュ」シリーズの伝統。ただし今回は舞台がジュラ紀だけあって、追いかけてくるのはなんとトリケラトプス！　燃えたぎる溶岩を避けながら、ギリギリセーフで逃げ切ろう。ちなみにこのステージではクラッシュの先祖に会えるらしいぞ。



◀恐竜が生きる時代で、クラッシュの先祖に会えるかも…？

近未来の都市

サイバーシティはトラップだらけ！



▶ついに未来までやってきたクラッシュ。少し戸惑い気味？

ゲームの後半で登場するメカニカルなステージも『クラッシュ』シリーズの伝統。今回は、ネオンに彩られた近未来都市を舞台に、敵ロボットを蹴散らしながら進んでいくのだ。張り巡らされたトラップにも注意が必要だぞ。

アラビアの町並み

変幻自在のスクロール！

アラビアンナイトの世界。敵キャラはマジックカーペットに乗って攻撃してくるぞ。横や奥、上下などさまざまな方向にスクロールするステージ構成がスリリングなのだ。



▶マジックカーペットに乗ってゆらゆら飛んでくる敵キャラクターが妙な感じなのだ。

アトランティスの海底

水中スクーターからミサイル発射！

シリーズ初の水中ステージは、大西洋のアトランティス。手にした水中スクーターからはミサイルも発射できてしまうのだ。シューティング感覚で敵を蹴散らして進め！



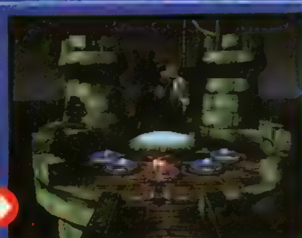
▶水中にはおとなしいイルカも泳いでいる。ミサイルの取り扱いには注意しよう。

おなじみワープルームもパワーアップ！

ステージ間の移動はワープルームを通して行われる。ワープルームに浮かんだ謎の球体に飛び込むと、次の瞬間には時空を超えて、さまざまなステージへと移動できるのだ。球体が水のように波打つ演出は、未来を感じさせるカッコよさだ。







▲1つのエリアは5つのステージに連結している。次のステージへレッツゴー！



ナムコが確かな自信を持って贈る超大作RCG!
この冬、キミの体に超高速の興奮が駆け抜ける!

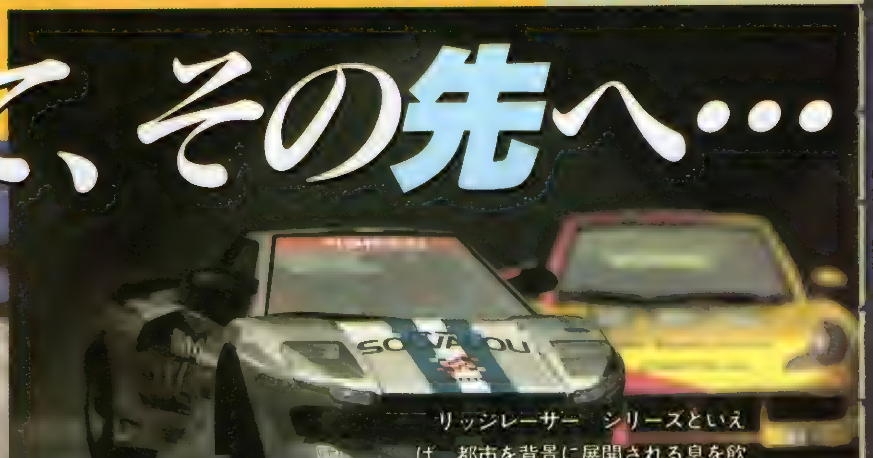
R4™
RIDGE RACER TYPE 4

RIDGE RACER TYPE 4, creating a nu wave in the racing scene. Powering beyond RIDGE and RAGE RACER, high-speed control and advanced dynamics accelerate the rush of a first class victory. The culmination of performance and style provide the ultimate advantage in the race for entertainment.

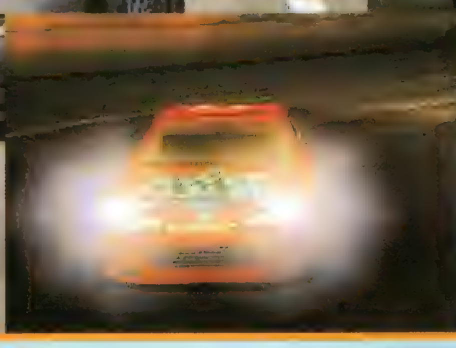
RCG	R4 —RIDGE RACER TYPE4—	12月予定
		▶価格未定
		▶ナムコ
		▶MC(ブロック数未定)、NC

RCGファンからの期待度が急上昇中の『R4』。今回は今までのシリーズにはなかった"人それぞれのレーサー人生"が楽しめる『グランプリモード』を大紹介！ 自分が所属することになるチームやメーカーによって、展開が大きく変化していく、まったく新しいモードだ！

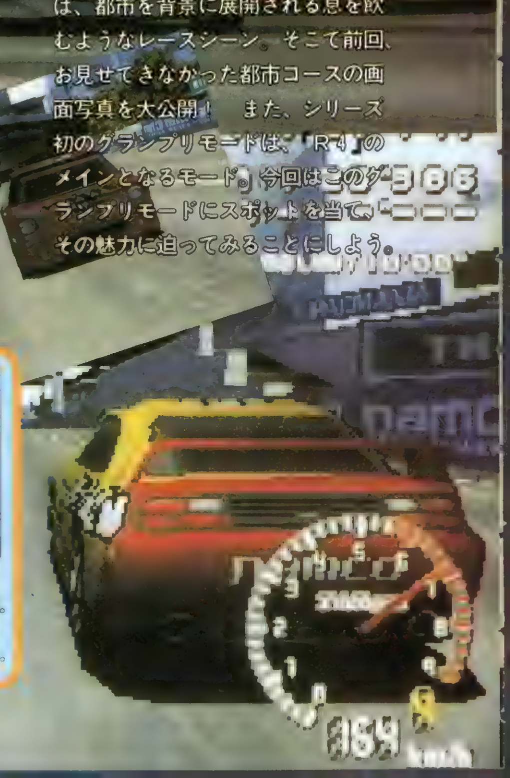
風を超えて、その先へ…







リッジレーサー シリーズといえば、都市を背景に展開される息を飲むようなレースシーン。そこで前回、お見せできなかった都市コースの画面写真を大公開！ また、シリーズ初のグランプリモードは、『R4』のメインとなるモード。今回はこのグランプリモードにスポットを当て、その魅力に迫ってみることにしよう。

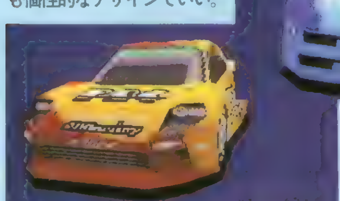


新事実発覚! 『R4』では車が進化するぞ!

『R4』では、所属チームやメーカー、自分のレース成績などによって、プレイヤーの車が上位の車種へと次々に進化していく。右にあるのはアッソルートとリザードの上位車種だ。どちらも最初に選べる車より速そうだぞ!!



▼スポーティなフォルムが強調された、アッソルートの上位車種。ボンネットやライトも個性的なデザインでいい。



▲直線的でダイナミックなフォルムのリザードの上位車種。重量感あふれるボディから、力強い走りが期待できそうだ。

走り出すたびにキミをアツくさせる
グランプリモード

GRANDPRIX MODE

グランプリモードは、各地のコースを転戦し、チームやメーカーと一丸となってレースを勝ち抜いていく『R4』のメインとなるモード。選んだチームやメーカーによって有利不利があるので、人それぞれのレーサー人生が味わえるのだ。

リアルレーシングルーツ'99

「リアルレーシングルーツ'99」とはグランプリモードの舞台となるレースだ。これは2年に1回、2カ国8コースで開催されているのだ。

REAL RACING ROOTS '99

▲これが「リアルレーシングルーツ'99」のロゴ。このロゴのもと熱いドラマが展開される。

1. TEAM SELECT チーム選択

自分に合うチームはどこだ？

このモードでのプレイヤーは、「現在フリーの雇われドライバー」という設定になっているので、グランプリに参加するためには、最初に所属チームを選択しなければならない。所属チームは右の4種類から選ぶことができて、それぞれに異なったカラー・ロゴが設定されているぞ。モードを進めていくうえでの車の変化に、チームとの信頼関係という要素も関わってくるので、自分の歩みたいレーサー人生に合ったチームを選ぶようにしよう。

グランプリ初挑戦の新参チーム
PAC RACING CLUB
パックレーシングクラブ

通称「PRC」。スタッフは日本人を中心に組まれている。今シーズンで初めてグランプリに参加した、歴史の浅いチームなので、頂上に上りつめる達成感が味わいたいならここだ。

独自の路線を突き進む個性派チーム
RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY
レーシングクラブマイクロマウスマッピー

通称「MMM」。オーナーが弱冠24歳の女性という、異色のチーム。シリーズのファンなら永瀬麗子(『レイジレーサー』に登場した女性）を連想してしまうが、関係ないらしい。

名門復活を目指す隠れた優勝候補チーム
DIG RACING TEAM
ディグレーシングチーム

通称「DRT」。かつては名門RTSとしのぎを削っていたが、ここ最近は成績不振にあえいでいる。逆境をはね返すのが好みの人なら、このチームの救世主になるのも悪くないかも。

数々の栄光に飾られた実力派チーム
RACING TEAM SOLVALOU
レーシングチームソルバルウ

通称「RTS」。グランプリ最多優勝を誇る、名門の中の名門。自分自身はもちろん、所属チームまでも一流でないと気がすまないエリート志向の人なら、このチームしかないだろう。

2. MAKER SELECT メーカー選択

最初は16車種から選べるぞ！

次に選ぶのは、自分が乗る車のメーカー。選んだメーカーによって、車のフォルムや性能に違いがあるので、満足できるメーカーをじっくり選ぼう。また、メーカーの資金力によっては、性能のいい上位車種が提供されるタイミングに違いが出てくる。資金力のある大手メーカーに所属していれば、新しい車がより早く手に入るのだ。

メーカー	PRCカラー	DRTカラー	MMMカラー	RTSカラー
ÂGE SOLO アーシュソロ フランスの自動車メーカー。流線型を主体として、コンパクトにまとめられたボディが特徴。こじんまりした雰囲気で、女の子からの人気も集まりそうだ。				
ASSOLUTO アッソルート イタリアの自動車メーカー。スピード感あふれる、スポーティなフォルムが特徴。情熱的なイタリア人のメーカーらしく、世界最速の称号を求め続けている。				
LIZARD リザード アメリカ合衆国の自動車メーカー。ダイナミックで迫力あるフォルムが特徴。重量感ある外見からは想像もつかないが、バツグンの加速力を誇るといわれている。				
TERRAZI テラジ 日本の自動車メーカー。最先端の技術が盛り込まれた、バリエーション豊かなフォルムが特徴。上位車種になれば奇抜なデザインの車が登場するかもね。				



緊急速報！ 期待の高まるPS版 新着画面&キャスティング公開

アニメの制作も決まり、ますますメディアミックスに展開していく、『To Heart』。今回も、PS版オリジナルの画面写真（右ページのマルチの画面写真、もちろんほかの3人のCGにも、かなり手は加えられているのだ）が新たに届き、完成に1歩1歩近づいている様子がうかがえる。発売への期待は高まるばかりだが、ここは開発スタッフのみなさんのガンバリを信じて、もうしばらく待つことにしよう。



ついに 8人の声優が大決定！

これで8人が勢揃い！　今回は、ずっと未定だった、メインヒロインのあかりや、人気No.1とも言われるマルチの発表（ヤキモキしていた人も多いのでは？）もあり、ますます期待度もアップ。彼女たちが“生の声”で、キミたちに語りかけてくれる日も近い……!!

NEW 神岸あかり役 川澄綾子さん

NEW 長岡志保役 樋口智恵子さん

NEW 来栖川芹香役 岩男潤子さん

NEW マルチ役 堀江由衣さん

姫川琴音役 氷上恭子さん

保科智子役 久川綾さん

松原葵役 飯塚雅弓さん

宮内レミィ役 笠原留美さん

AVG To Heart トゥハート

冬予定
▶価格未定
▶アクアプラス
▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）

To Heart トゥハート

全国のファン待望の新情報がまたまた到着。今回は新着画面（PS版オリジナルの画面あり！）と、残り4人のCV（声優）情報を公開するぞ。また、ハガキを送ってくれたみんなに応えるため、読者コーナーもちょっと拡大だ！

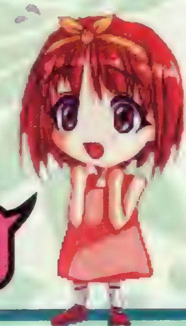
電撃To Heart



▶大阪府　秋野原紅葉さん：私ですね……。ちょっと恥ずかしいかな（汗）。

ちょっとだけ スペース増でお届け！

こんにちは。今回の案内役を務めさせて頂きます、神岸あかりです。えっと……、まずはたくさんのおハガキありがとうございます。中には、とってもキレイなイラストが描かれたものなどもあって、「スゴイな～」なんて感心しちゃったりしてます。ここでは、そんなイラストを紹介しながら、ゲーム以外での「To Heart」情報をお贈りしますっ！　……こんな感じで大丈夫だったかな？



わ、私がナビゲーター……!?
どうしよう、緊張しちゃうよ。



お便り紹介



◀東京都　風間アラシさん

▶奈良県　瀬生みずきさん

◀杉並区　島津さん

次からはもっと紹介出来るといいな。イラストでも文字でも大歓迎だよ。

待望のコミックス&小説発売！

おなじみ「電撃大王」で大好評連載中の、高雄右京さんのコミックス版「To Heart」単行本第1巻が発売になりました。私やマルチちゃん、来栖川先輩のお話が収録されてます。あ、あと電撃文庫から、小説も発売されてます。こちらはマルチちゃんの話みたいですね……やっぱりマルチちゃん人気あるな～（笑顔）。



▲こちらはコミックス。550円（税別）。

▲小説版は、510円（税別）で発売中！

大王オリジナルトレカプレゼント第3弾！



▲今回は、上の3枚をセットにして3名様に。

定番のトレカに加えて、今回は左で紹介したコミックスもプレゼント（3名様）。住所、氏名、年齢、電話番号、希望の賞品を書いて、下記のあて先までご応募ください。しめ切りは10月8日、当日消印有効です。

投稿のおハガキ
プレゼントの応募は
こちらまで⇒

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「電撃To Heart」係まで

※81号のプレゼントの当選者は、山口県の野村さん、神奈川県の海陸あいらさん、東京都の雨宿里さんに決定しました。近日中に送付いたしますのでお楽しみに！

封神領域エルツヴァーユ

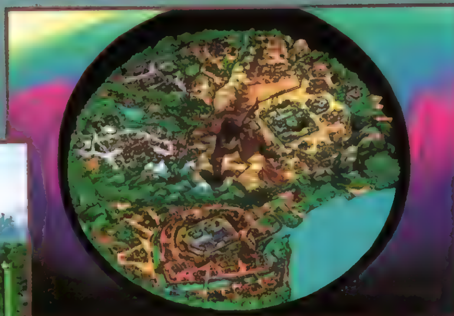
『闘魂烈伝』や『双界儀』でおなじみのユークスが自社ブランド第１弾として世に送り出す『エルツヴァーユ』。3Dの対戦ACTでありながらシステムはシンプルにまとめられているぞ。今回は2人の新キャラも紹介しよう！

対戦ACT
封神領域エルツヴァーユ

冬予定
▶¥5,800（予）
▶ユークス
▶MC（1ブロック）、2P対戦可

キーワードはズバリ"こだわり"！

キャラの残像や爆発シーンを始めとする派手な特殊効果、華麗な技をさらに美しく見せるカメラワークと、何かと視覚的なインパクトが強い『エルツ』。業界トップクラスのポリゴン技術を持つユークスだけに、それも当然だと言えるだろう。しかし、制作スタッフのこだわりは、決してポリゴンに対するものだけではない。ゲームシステムはもちろん、世界観やキャラ設定に対しても、思いっきりこだわっているのだ！





▲『エルツ』の舞台となるイ・プラセエル。ここに住んでいる者たちや召喚された者たちが戦いを繰り広げていく。

◀ポリゴンで作られているスカートに注目。ちゃんとセツナの動きから一瞬遅れて"ふわり"と落ちてくるのだ。

プロローグ

異世界イ・プラセエルは、多次元に同時存在している生命体イハドゥルカの脅威にさらされていた。なんとか封神領域に封印したものの、これは一時的な処置でしかない。イ・プラセエルの人々は、イハドゥルカに対抗できる力を持つ者を異世界から召喚することで、この危機的状況から脱しようと考えた……。

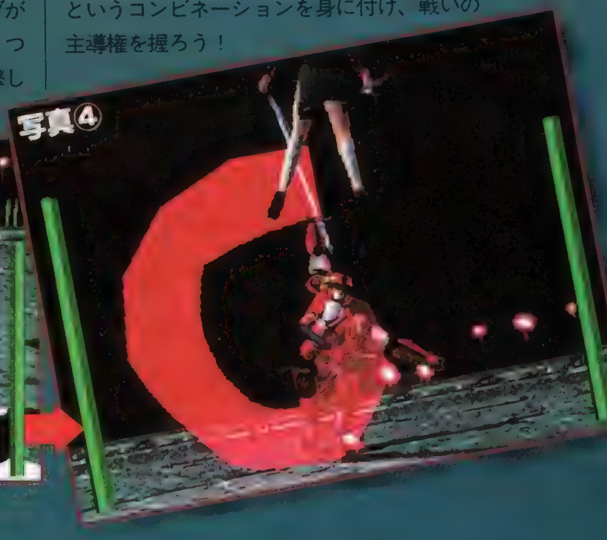
敵の攻撃を避けつつ攻撃せよ！

一部の必殺技には相手の体勢を崩す効果がある。そこに間髪入れず滑空攻撃を繰り出すと、写真のように華麗なシーンが自動的に展開されていくのだ。ここで、その内容を詳しく説明していこう。ダンザイバーの必殺技、ライトニングドライブが相手にヒット（写真①）。すかさず滑空攻撃へとつなげる（写真②）。セツナは片膝をつきつつ反撃したものの、ダンザイバーは軽くステップを踏んでそれをかわす（写真③）。そして避け攻撃が炸裂！（写真④）　もちろん、本誌83号で紹介したように、ここからさらに滑空攻撃へとつなげることも可能だ。崩し属性を持つ必殺技からの避け攻撃というコンビネーションを身に付け、戦いの主導権を握ろう！









 　※画面は開発中のものです。

細かな演出にも注目！



下の写真はキャラ選択画面。ダンザイバーを選ぶと神鏡衝が変身するのだ。こんなところまでしっかりと作られているのを見ると、本当にこだわっているのがわかる。右はセツナの勝利ポーズ。キャラがアップになって初めて、指輪をしていたり瞳がちゃんと描かれていたりすることがわかるぞ！





姫野　翠

【格闘家／女／18歳／属性＝中立／出身＝日本】現役の女子高生でありながら、不韻流古式格闘術宗家の後継者でもあるという熱血少女。継承するための勉強として自ら「実戦」をおこなうが、ここ数年は人外のものも対象としている。セツナとは幼い頃からの付き合い。〈ＣＶ・日高のり子〉







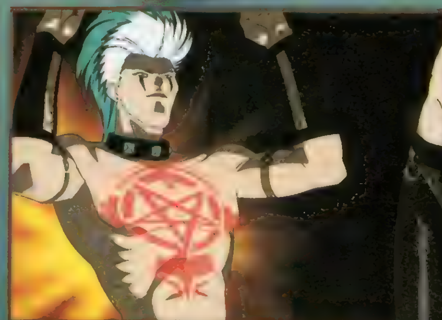
▶相手を空中でキャッチして、そのまま落下してダメージを与えるという豪快な技。



◀相手に無数のパンチを叩き込む技。演出のためとはいえ、実際に手の本数が増えている点にはビックリ！



▲乱舞系の技。４人の翠が相手を取り囲み、それぞれが異なる打撃技を繰り出しているのだ。







◀相手を地面に叩き付ける技。その反動で空中に浮いたところに追い打ちをかける。



◀魔刃の力を使って空間を切り裂き、体の一部をワープさせてしまう技。相手の頭部を攻撃する。

▼相手の胸に文様を刻み込んだあと、自らを魔刃で貫く技。もちろん自分はノーダメージだ。





ラインドウェル レインリクス

【サイコパス／男／20歳／属性＝悪／出身＝イギリス】西洋オカルトマニア。数年前に両親を惨殺。その後、盗みに入ったアンティークショップで魔刃シャハルを手に入れて以来、人を殺す快感に本格的に目覚める。〈ＣＶ・二又一成〉

仮面ライダー

仮面ライダーファンのみならず、格闘ACTファンにも高い注目を集めている『仮面ライダー』。発売も間近に迫り、ファンはまだまだヒートアップしているはず。今回はこのゲームの魅力の数々に加え、新たにわかった"ショッカーストーリー"についても紹介していこう!!

対戦ACT **仮面ライダー**
- 10|1
- ▶¥5,800
- ▶バンダイ
- ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

発売直前に迫ったこのゲームの魅力をチェック!

モーションキャプチャーを使ったリアルなキャラの動きや、ライダーベルトのスイッチやビスなど細部まで描き込まれたムービーやグラフィック。そのほかにもさまざまな魅力がたっぷり詰まったこのゲームを徹底解剖し、魅力的な部分をクローズアップしていくぞ。

1 細部まで凝りにこったマニア泣かせの演出に注目

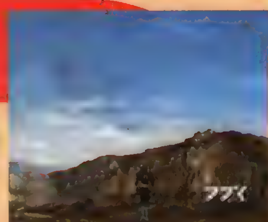
CHECK POINT

音声やBGM、効果音(キックやパンチの音)などの演出もこのゲームの魅力の1つ。本郷猛役の藤岡弘氏の声はもちろん、怪人や各話に入るナレーションの声にいたるまで、TVを忠実に再現しているのだ。

また、映像部分でもTVと同様の細かい演出がたくさん盛り込まれている。ストーリー中盤に入るアイキャッチや、怪人との戦いが大詰めになると切り替わる戦闘シーンは「仮面ライダー」を見たことのある人には懐かしく、また見たことのない人には斬新な感覚で楽しめるぞ。



◀CMに入る前に使われたアイキャッチも、完全再現されている。





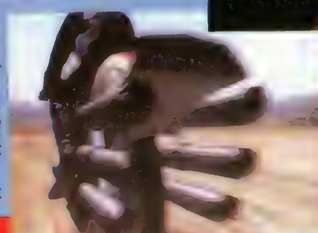
▲ストーリーモードでは怪人を倒すと"つづく"の文字のあとに、TVと同様、次回予告が始まる!

2 美しく、そして大迫力のOP(オープニング)ムービー

CHECK POINT

OPはライダーファンおなじみの名曲、「レッツゴー!! ライダーキック」と共に始まる。ここでは当時の映像こそ使われてはいないが、すべてがCGで描かれた新たな「仮面ライダー」のOPが展開されるぞ。そのスピード感あふれる迫力の映像は、ライダーファンならずとも必見のできばえなのだ!





▲細部まで描き込まれたライダーの動きは実写に勝る!?

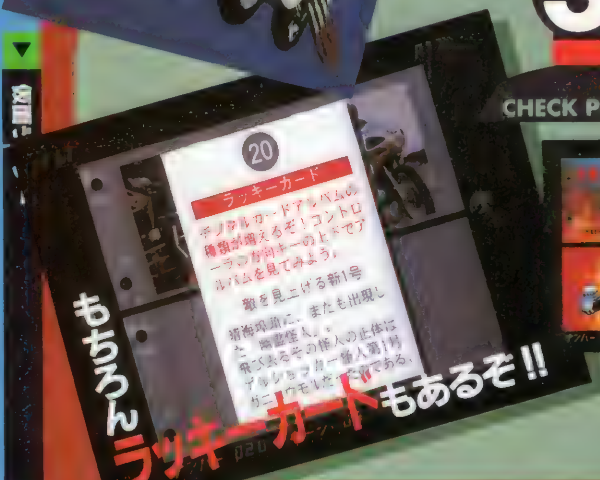
▶ライダーの愛車、6本マフラーが迫力のサイクロン号もCGで完全再現。

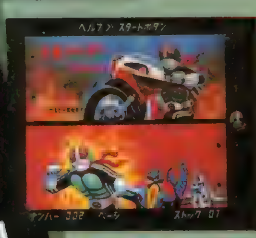
3 もうオマケとは言わせない! 「仮面ライダーデジタルカード」

CHECK POINT

かつて「仮面ライダースナック」のおまけとして付いていた「仮面ライダーカード」。いまだに高い人気を誇るこのカードが、ゲームのシステムの一部として復活!

カードを引くには、ゲーム内にあるさまざまなモードの戦闘で敵に勝たねばならない。その勝敗数によって、カードが何枚引けるか変わってくるのだ。また、カードにはラッキーカードがあり、運よく引き当てれば特製アルバムが手に入るようになっている。集めたカードはアルバムに収録され、鑑賞もできるのだ。





▲アルバムは数種類用意されている。手にできるかどうかは運次第!

▼敵をガンガン倒して、全カードをゲットしよう!



ファン待望！ あの特撮の名作が、本格派格闘ACTとして完全復活!!



CHECK POINT 4

豊富に用意された格闘ACTモード

ここでは『仮面ライダー』にある、さまざまな格闘ACTのモードの数々を、1つ1つ詳しく説明していくぞ！

ストーリーモード

ストーリーモードには、物語に沿って展開される"ライダーストーリー"と"ショッカーストーリー"がある。ここでは、この2つのストーリーについて詳しく紹介していこう。

ライダーストーリー

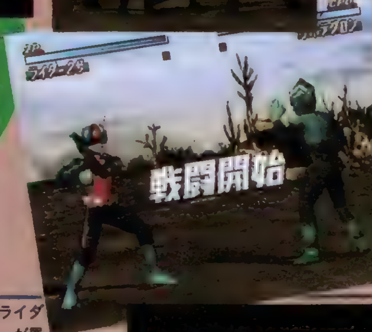
プレイヤーがライダーとなって、ショッカーの壊滅を目的に戦闘員や怪人と戦いを繰り広げていくこの"ライダーストーリー"。このストーリーは、TVに沿った演出が豊富に含まれているのも魅力の1つ。最初はライダーになる前の姿（本郷猛や一文字隼人）で戦闘員と戦っていく。そして、各話ごとに設定された、一定数の戦闘員を倒すとライダーに変身。怪人との一騎打ちが始まるのだ。このストーリーでは、話が進むと旧1号から旧2号、そして新1号へとライダーが変化していくのだ。



▲どちらのストーリーを選ぶかはキミ次第。



◀倒すべき戦闘員の数は左上に表示されているぞ。



▶怪人との戦いはもちろん一本勝負！ 悪の野望を打ち砕け!!

ショッカーストーリー

"ショッカーストーリー"では「打倒！ 仮面ライダー」を目的に、最強の怪人を選出するストーリーが展開される。プレイヤーは何人かいる怪人の中から好きな怪人を選択し、その怪人を操作することになる。そして次々に登場する怪人を倒していき、ショッカー首領に最強と認められると、最強怪人になるための改造手術が行えるようになるのだ。ちなみにこのモードにはコンティニューはない。ショッカーの掟どおり「敗者には死」あるのみ…。





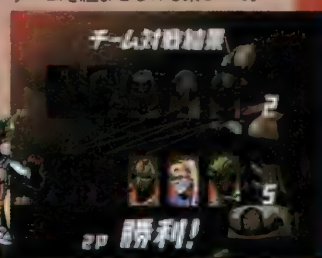
▲オープニングでは地獄大使が隊員を従えて登場！
◀最強怪人になるために、怪人同士の戦いが行われる。

対戦モード

"対戦モード"にはプレイヤー同士で戦う"2P対戦"とコンピュータを相手に戦う"1P対戦"に加え、お気に入りの怪人やライダーを3～5人選び、自由にチームを組ませて対戦できる"チーム対戦"の3つのモードが用意されている。どのキャラにも独特な必殺技や特性が備わっているので、それらを駆使して対戦に勝ち抜いていき、勝利をその手につかもう！

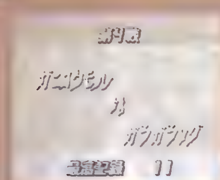


▲まずは怪人の技表を見て、使いこなせるようにしておこう。
▼自分なりのシナリオを考えて、チームを組ませるのも楽しいぞ。



サバイバルモード

最初からある体力だけで、何人の怪人を倒せるかを競うモード。使用キャラはゲームの主人公、仮面ライダーだけではなく、怪人を使ってチャレンジすることも可能だ。敵を倒しても体力が回復しないので、気の抜けない熱いバトルが展開されるぞ！



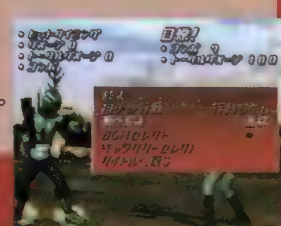
▲対戦前は画面下に、過去の最高記録が表示される。

特訓モード

特定のキャラを選んで練習することが可能な"特訓モード"。TVでも岩や鉄球を使って特訓するシーンはあった。しかし、このモードではそのような道具は使用せず、ACTモードで勝つための実戦的な特訓が可能になっている。✚キーの入力方向やヒット数が表示されるので、新たなコンボを編み出すのに最適だぞ。



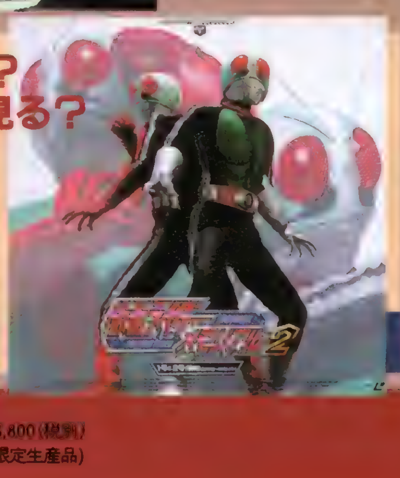
▲相手に与えるダメージ量も表示されるのが嬉しい。



▶オプションで、視点やBGMも変えられるぞ。

「キミは見てから遊ぶ？ それとも遊んでから見る？

9月21日に東映ビデオから発売された「仮面ライダーメモリアルVol.2」。第53～98話までの名場面を収録したこのビデオ映像を見れば、ゲームがいかによく再現されているのか改めて確認でき、一層ゲームが楽しく遊べるはずだ。



▶OP、EDはもちろん、使われたアイキャッチや主題歌も完全網羅している。

「仮面ライダーメモリアルVol.2」
東映ビデオ LD：¥5,800（税別） ビデオ：¥3,800（税別）
※LDのみ、「特製トレーディングカード」付き（限定生産品）

サンパギータ
SAMPAGUITA



“見るドラマからやるドラマ”へ……というコンセプトでリリースされてきた「やるドラ」シリーズ。では、いったいどこが“やる”ドラマなのか？　今回は、第3弾『サンパギータ』をもとに、再検証してみよう。また本作から「やるドラ」の存在を知った人も、今回の記事から、本シリーズの持つ魅力と可能性を感じてほしい。



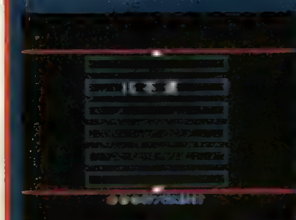
新しくなった「やるドラ」、その内容に迫る!!

6月に「ダブルキャスト」、7月に「季節〜」と連続して2作品が発売されたが「サンパギータ」は10月に発売される。この3カ月の空白期間に、「やるドラ」のシステムは大きく変化した。『サンパギータ』から「やるドラ」のシステムは“Ver.2”に変わる。前作との最大の違いは、「主人公に声（CV）が付いた」ことだろう。これにより“見る・聞く”よりも“読む”ことが多かった、本シリーズの弱点が克服されているぞ。そのほかにも、右に挙げたような、快適な機能が追加されているのだ。



もうコレで迷わない!? ENDING LIST エンディングリスト

プレイヤーの取った行動で、いくつものストーリーが展開（結末だけでなく、話そのものが変化することもあり）するのが「やるドラ」の特徴だ。作品ごとに差はあるが、どれもが30近いエンディングを持っている。にもかかわらず前2作では、どのエンディングを見たかをひと目で知る術はなかった。これは、繰り返しプレイが要求されるこのゲームにおいて、1つの欠点といえるだろう。だが、今回からは、エンディング後にリストが表示されるようになったのだ。もちろん、そのデータは、同じメモリーカードを使えば蓄積されていくぞ。


▲こんな感じで表示。あるとないとでは大違い！　攻略がグン、と楽になるぞ。

快適なプレイを提供する AUTO MODE オートモード

「やるドラ」のメッセージ文章は、一定の間隔でボタン入力待ちになる。コレは、何度もプレイしていると、結構めんどうくさいモノ。そこで今回採用されたのが、右で紹介している2つのモードだ。どちらも手放してプレイすることを可能にしたもので、プレイ時の手間を軽減してくれる、とても便利なモードだぞ。

[オートモード]


◀流すスピードは、[illegible]段階から選べる。自分のペースに合わせよう

[オートスキップ]


▶1度見た文章なら、選択肢まで瞬時に飛ばしてくれる。

やり込むほどにおもしろくなる!!
「やるドラ」Ver.2の持つ新要素&魅力を再研究!

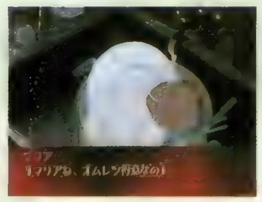
AVG サンパギータ	10/15
	▶¥4,800（CD2枚組）
	▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

プレイヤーがゲーム中に存在するからこそ「やるドラ」

ここでは「サンパギータ」のストーリーにおける、代表的な2つの分岐を紹介しよう。まずCASE1は、同じ場面で味方だった人が、別ストーリーでは非協力的になるといった、人物の役割が変化するパラレルワールド的なケース。CASE2は、プレイヤーの選択（の積み重ね）により、結末が180度変化してしまうケース。こういった別の可能性を表現してくれるのが「やるドラ」の最大の特徴ではないだろうか？　「自分ならこうする」、「もし、こうだったら？」というプレイヤー（主人公）の意思が反映される、魅力的な世界を感じてほしい。



◀出会いのシーンですら変わることもある。まさに、「やればやるほど」なのだ。



◀一度はクリアしない限り現れることのないシーンも多数存在する。

CASE1 登場人物たちの役割の違いをチェック

[パターンA]



この物語での水島は、マリアとの仲に理解を示してくれる。主人公から渡された写真を懐かしそうに眺めながら、マニラ（フィリピン）の子どもたちについての情報を教えてくれる。



ボーイとマリアの関係を理解してくれる水島。背後にマフィアの影が見え隠れしているにもかかわらず、彼は「がんばれっ」と主人公のことを応援してくれるのだ。

[パターンB]



一方、こちらの水島は非常に懐疑的。主人公の話の中に“中国系マフィア”の影を感じ、警戒している様子だ。新聞記者という職業柄、マフィアの怖さを良く知っているためか？



「あきらめろ」と、かなり冷たい意見。だが、甥の命に関わる問題とあれば、常識人としては冷静な判断だ。だが、簡単にあきらめるには、主人公はすでに深入りし過ぎているのだが……。

[シーン解説]

平穏な暮らしを続ける主人公とマリアの前に現れた、謎の男ボーイ。彼は、主人公のもとから半ば無理矢理マリアを連れ去ってしまった……。2人の消息を求め奔走する主人公だが、なんの手がかりもつかめないまま1週間が経過した。そこで主人公は、藁（わら）にもすがる思いで、以前フィリピンに在住していたという新聞記者の義兄・水島にコンタクトを取るのだが……。クライマックス近くの、重要なシーンの1つだ。

CASE2 主人公のたどる結末を考えてみる

[パターンA]

ボーイを尾行する、見るからに怪しげな男たち……そして、そのうちの1人が懐から拳銃を取り出す！　その現場に居合わせた主人公は、次の瞬間ボーイの名前を叫んでいた。そのおかげで、危険を回避することができたボーイ。だが、男たちは次の標的を……。



▶白いスーツに身を包んだ、コワモテのお兄さん。構えた銃口の先にいるのは、もちろん主人公だ……。



◀歩道橋の上から、偶然こんな場面を見つけてしまった主人公。これが不幸の始まりだった。

[パターンB]



▲もともと気弱な主人公は、敵を目の前に尻込みをする。



▼だが、相手は不敵な笑みを浮かべながら、迫ってくる！

捕らわれたマリアを助けるために、慣れない拳銃を片手に、とあるビルへと潜入する主人公。現実社会では想像できない、戦場と化したビル内で、ボーイとはぐれた主人公は、勘だけを頼りにマリアの姿を探す。だが、迷いこんだ部屋の中には、日本刀を持った男が！

[シーン解説]

AとBとでは、シチュエーションがかなり異なる。Aは、マリアと心から通じ合い、幸せな日常を過ごす主人公が、街で暴力団に狙われるボーイを見つけて……というシーン。Bは、何者かに連れ去られたマリアを、ボーイとその仲間の協力を得て、力ずく（銃撃戦あり！）で取り返しに行く、というかなり過激なシーンだ。どちらも、かなり悲劇的なラストを迎えるが、これらもストーリーの1つだと覚えておこう。

サンパギータ



A real-time dance music game hard and fat. That's beat mania !! It's too cool !! A real-time dance



発売間近！PS版は2枚組!!
アーケード以上の興奮が味わえる!!



ボタンを叩くだけで超クールなヒップホップスターになれる『beat mania』。
今回は、気になる要素をとことん紹介！

ETC	beat mania ビート マニア	10 1 (予) ▶¥5,800（CD2枚組） ▶コナミ ▶MC(1ブロック)、2P同時プレイ可、AC

beat mania



アーケードを席巻する大人気DJゲーム『beat mania』のPS版も、いよいよ発売間近！　その内容はただの移植ではなく、アーケードの曲にオリジナル曲&新モードをプラスした、マニアも納得な仕上がりになっているぞ。今回は気になるPS版の新要素を紹介するとともに、アーケードの興奮をそのまま味わえる専用コントローラ（発売：アスキー）の魅力に迫る！　プレゼント企画もゼッッッタイに見逃すなよっ!!

追加されたオリジナル曲8曲を紹介

FUNK『Cat Song~Theme of UPA』	BOSSA GROOVE『PAPAYAPA BOSSA』	STYLISH GARAGE『Body』
SPEED GARAGE『Ain't it Good』	ASIAN TRADITIONAL『Changing the ASIA』	FUNKY JAZZ GROOVE『Stop Violence!』
HARD HOUSE『I.C.B』	BIGBEAT MIX『METALGEAR SOLID~Main Title』	

コレが！専用コントローラだ!!



ソフトと同時発売（別売のみ）となる、専用コントローラ。その操作性はもう完璧！　ここでは専用コントローラを使った、さまざまなプレイ方法を紹介するぞ!!

10月1日発売!!
4,990円（税別）

クールに1Pプレイ

基本は左手で鍵盤、右手でターンテーブルを操作する。アドリブを決めてクールにプレイしよう。



▲慣れるまでは、両手で鍵盤を押してプレイ。



▼ターンテーブルはこするようにして操作しよう。



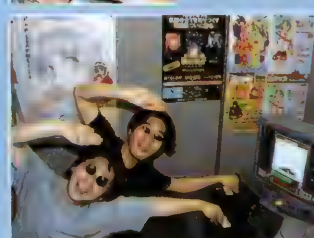
◀2つの専用コントローラを使って「DOUBLE」をプレイ！

ヒップでポップな2Pプレイ

専用コントローラを使ってプレイすれば、2人プレイもクールでヒップホップに決まる！　曲を演奏中に場所を入れ替わったりして、ギャラリーを湧かせよう！



◀2人プレイは、リズムを合わせることが大切。



◀これがクールでヒップホップかどうかは置いといて……。とにかく楽しくプレイができるのだ!!

A real-time dance music game hard and fat. That's beat mania !! It's





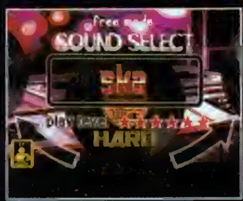


PS版の気になるモードメニューを紹介!

FREE MODE

この「フリー モード」では、「beat mania」に収録されている曲を、自由に選択してプレイすることができる。また、アーケードでおなじみの超難易度の高い2つのモード（ヒドゥンモード&ダブルモード）も、最初から楽しめるぞ。

好きな曲だけプレイ NORMAL



自由に曲を選択して、何度でもプレイできるモード。一度プレイした曲ならプレイ可能になる。

RPが消える HIDDEN



画面上から流れてくるリズムパターン（以下：RP）が、途中から表示されなくなるモード。

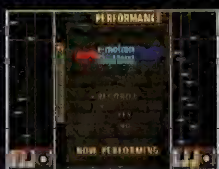
超高難度スーパープレイ DOUBLE



1P側と2P側のコントローラを、1人で同時に操作するモード。極めれば超カッコイイぞ！

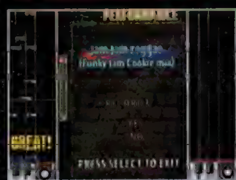
TRAINING MODE

この「トレーニング モード」では、苦手な曲を練習できるだけでなく、プレイ中の曲のBGMを消す（つまり、RPに対応した音のみになる）ことができるなど、練習に必要なさまざまな要素が盛り込まれている。



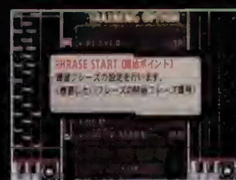
▶演奏を評価するグルーヴメーター（以下：GM）も表示されず成績を気にすることなくプレイできるぞ。

苦手な曲を練習できる FREE PLAY



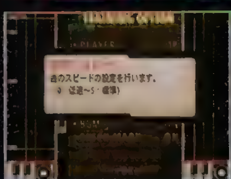
苦手な曲を練習！ちなみに、練習中は曲を評価するGMがないので、自分なりにアレンジを組んでみて楽しむこともできるぞ。

苦手なフレーズを練習できる PHRASE START&END



「あのフレーズが、どうしてもクリアできない！」なんてキミに朗報。苦手なフレーズを選択して、その部分のみを練習できるのだ。

曲のスピードを調節できる SPEED



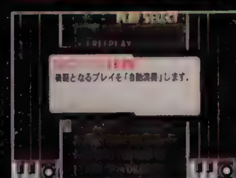
曲の演奏スピードを遅くして（速くはできない）、ボタンを押す順番などを確認。また、手のベストポジションも研究できるぞ。

ミスの場所を確認できる CHECK MARK



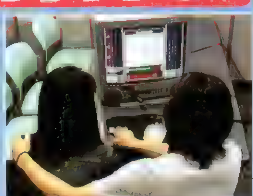
練習曲が終わったら、「CHECK MARK」で間違えている場所を確認。確認したら何度も練習してミスのないようにしよう。

COMの模範プレイを聞ける AUTO PLAY



模範となるCOMの演奏（すべて「Great!」のスーパープレイ）を聞くことができる。曲のリズムやテンポを、覚えよう！

ラブラブプレイ♥



女の子と一緒にプレイ。ポイントは1つのコントローラを使うこと。お互いの指と指が触れ合い、まさにラブラブ純愛プレイ♥

みんなでプレイ！



5人の鍵盤係とスクラッチ係の、合計6人での分担プレイ。2つの専用コントローラを使えば、12P同時プレイ可!?



パフォーマンスプレイ！



専用コントローラを巧みに操り、パフォーマンスプレイ！　※注意、良い子は決して真似をしないで下さい（笑）。

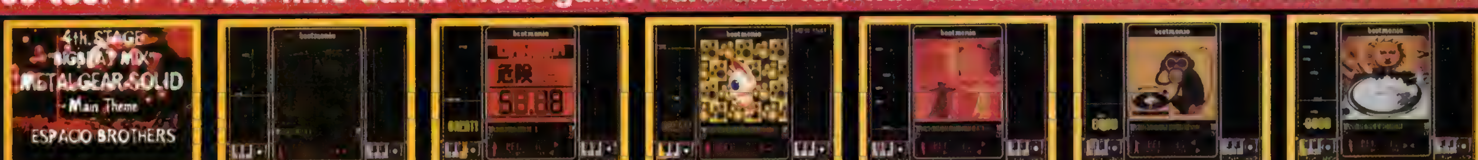
『beat mania』&専用コントローラをセットで20名様にプレゼント!!

紹介している通り、専用コントローラの操作性はバツグン！　プレゼントに応募して、ヒップホップスターを目指う!

くわしくは8～9ページの大プレゼントコーナーを読むっちゃー！



too cool !!　A real-time dance music game hard and fat.That's beat mania !! It's too cool !!　A real-



バスケゲームに新しい旋風!? 1対1の格闘バスケ!『1on1』登場!!





ゴールを1つにし、通常の半分のコートでプレイする1対1のバスケ。ここに対戦格闘のテイストを盛り込んだバスケ+格闘ACTがこの『1on1』だ!!

ACT	1on1	11/26(予)
		▶¥5,800
		▶ジョルダン
		▶MC(1ブロック)



▶一目見ただけでは対戦格闘と見間違えるようなゲーム画面だ。

漫画家、井上雄彦氏が描く個性的なキャラが華麗なテクニックを駆使してバスケ勝負を行う「1on1」。ゲーム中に行われる試合は「1on1」と呼ばれ、通常の半分のバスケコートを使ってプレイする1対1の対戦形式。ゲームでは、キャラごとに設定されたコマンドで特殊なシュートを打ったり、ブロックしたりする対戦格闘にも似たシステムが採用されている。蹴りでボールを奪ったり、相手を殴るなどのラフプレイも可能! ゲームモードは、「1on1キング」と呼ばれる、頂点を目指して戦うストーリーモードや、初心者のための練習モードのほか、ミニゲームも2種類用意されているのだ。

麒麟（キリン）

身長：175cm　体重：68kg　年齢：16歳

「俺は俺のプレイをするだけさ!」が口ぐせの勝ち気な少年。前「1on1キング」を父に持つ。今の時点でも1on1にかけてはかなりのテクニックを持っているが、その潜在能力からするとまだまだ発展途上。　(CV:関智一)

1on1キングを目指す個性

コイツらが6人のバスケ「侍」!

1対1で行われるルール無用のバスケットボール、ボールを持った格闘技1on1。この危険なスポーツのプレイヤーは、「侍」と呼ばれ、多くの若者がその頂点1on1キングを目指して各地で闘いを繰り広げていた。ここに紹介する5人も主人公、麒麟と因縁深い、1on1キングを目指す者たちだ。もちろん「1on1」にはこのほかにも多数のキャラが登場するぞ!



龍（ロン）

身長:196cm
体重:90kg
年齢:21歳

獣のような鋭い眼光を持つ、情け無用の悪名高き「侍」。麒麟とは深い因縁関係にあるらしい。彼は、ある事情により1on1キングを目指している。
(CV:子安武人)



虎玲（フーリン）

身長:176cm
体重:58kg
年齢:18歳

かわいい外見からは想像もつかないが、彼女は侍道場の師範の娘。1on1キングを目指し、夢破れた父親の悲願のため、武者修行の旅を続けているのだ。
(CV:かないみか)



特別プレゼント!『1on1』オリジナルバスケシューズをDPSでゲット!!

▲写真は試作品です。

ゲーム中で麒麟がはいている鮮やかなオレンジ色のシューズ。これと同じデザインのバスケシューズが、スポーツ用品メーカーのMIZUNOからゲームと同時に発売されるのだ!

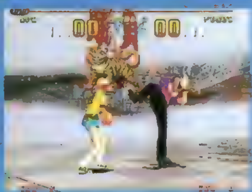
プレゼントは8ページだっ!!

コマンド入力で決めるスーパーテクニック

全キャラ共通の操作は、✚キーによる移動や、シュート、カットインなどの基本動作。ほかに対戦格闘のように、キャラごとに決められたコマンドによってさまざまなスーパーテクニックを使うことができるのだ。ここでは「スティール」「ブロック」など項目に分け、その特徴を紹介していこう。



◀足でシュート！こんなスーパーテクニックも!?



スティール

攻撃側のボールをムリヤリ奪うのがスティール。キャラによって、蹴りで一撃を加えたり、体当たりするなど、違いがある。

ブロック

相手のシュートを妨害するのがブロック。ゴール前の攻防はもちろん、遠距離からの相手のシュートもこれで妨害する。



シュート

バスケといえばこれ、ゴールにボールを叩き込む攻め技。ジャンプから直接ボールをゴールにたたき込むダンクのほか、遠距離からの3ポイントやゴール下からのレイアップにもさまざまなバリエーションが用意されているのだ。

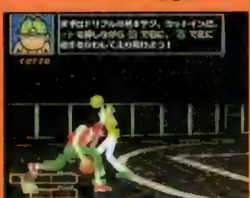


▶コマンド技で決めたシュートはリプレイを表示！

テクニックに自信のない人は…



基本のゲームモード以外にも、ゲームになれていない人のために「1on1」には、練習モードと、ミニゲームが用意されているのだ。練習は基本操作を、井上雄彦ファンならおなじみのDr.Tが指導してくれる。また、ミニゲームは2種類用意され、2Pの対戦もできるようになっているのだ。



◀ディフェンス、オフェンスをばっちり練習できるぞ。



▲フリースロー対決。5本勝負で対戦もできるのだ。



◀3ポイントシュートアウト。時間内に正確にシュートだ！

派キャラを大紹介だ!!



武田翔太（ショータ）

身長：150cm
体重：38kg
年齢：13歳

無口で友だちと仲よくできないでいた翔太。そんな彼を心配した父親は彼にバスケットボールを与えるのだった。このボールがきっかけで始めた1on1が、彼を行動的な性格に変化させた。

（CV:須藤和江）



Mash（マッシュ）

身長：218cm
体重：140kg
年齢：30歳

その圧倒的な巨体から繰り出されるパワーで対戦者たちを押さえてきたマッシュ。彼は国内のバスケ界に多大な影響を持つ強硬派の「侍」の1人でもある。

（CV：安達成彦）



Manbe（マンベエ）

身長：175cm
体重：60kg
年齢：7歳

軍がかつて秘密裏に開発していた軍用猿。施設を逃げ延びたマンベエは復讐のため1on1を始める。猿ゆえに人間には考えられない技を繰り出すぞ。

（CV:安達成彦）

『1on1』のキャラを生み出したコミック界のバスケ第一人者
井上雄彦インタビュー



井上雄彦先生

PROFILE

井上雄彦（いのうえたけひこ）。漫画家。「楓パープル」でデビュー後、「週刊少年ジャンプ（集英社）」連載「SLAM DUNK」で脚光を浴びる。連載終了後はインターネット上で「BUZZER BEAT」を発表。バスケにかける情熱は漫画界一。

――まず初めに、「1on1」のキャラを描くことになった経緯をお聞かせください。

井上雄彦先生（以下、井上）：1年半くらい前に、ジョルダンさんの方から新しいタイプのバスケゲームをやりたいということでお話をいただきまして、制作総指揮の澤野さんの気合いというか、情熱に乗ったというか…。

――なるほど。井上先生というとどうしても『SLAM DUNK』のイメージがありますよね。今回、桜木花道や流川楓といった『SLAM DUNK』のキャラとの差別化は意識していますか？

井上：差別化ということで意識はしていません。キャラクターについては打ち合わせの席で決定しましたので。

――「SLAM～」の世界観とはあまり重ならないようですからね。では、キャラクターデザインにあたって「ここはこだわった」というところがあれば教えてください。

井上：個々のキャラクターがそれぞれ主役になってもおかしくないような、力のあるキャラクターを作るようにしました。

――ゲームの仕事ということで、コミックとは違った苦労があると思いますが、その点についてはいかがでしょう？

井上：キャラクターを作るという所は同じなのですが、コミックだと描きながら回を追ってキャラがどんどん濃くなっていく部分があるんです。キャラクターを作りながらそれを見せていくということで途中の過程も苦にならないんですが、ゲームではその途中経過を見せられないので欲求不満になりましたね。

――先ほど実際に動いてる「1on1」を拝見しましたが、井上先生は、ポリゴンになった自分のキャラをみてどう感じましたか？

井上：思ったよりも、いいもんだなと思いました。最初はもっとかけ離れたものになると思ってたけれど、わりと人間らしいっていうか……。ドリブルの何気なく突き出す動きとか、細かいところなんだけどやっぱりぴったり来るようなバスケの動きですよね。

――バスケファンも納得、ということですね。ところで井上先生のお気に入りのキャラは？

井上：いや、どれもいとおしいです。

――最後に読者にひと言お願いします。

井上：マンガを1本描くような労力を使って1キャラクターに実在感を吹き込みました。マンガの世界を「自分たちで動かせる」というような感じで遊んでください。

――ありがとうございました。

みんなで遊べるパーティーゲームの決定版!!

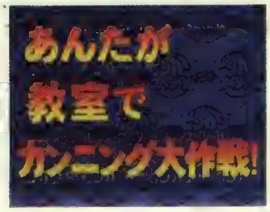


46種類のゲームで対戦だ!!

現在、アーケードで稼働中の『ビシバシチャンプ』『スーパービシバシ』『ハンドルチャンプ』が融合してPSに登場！　最大8人までの対戦プレイができてゲームが46種類も入っているから、まさにパーティーにもってこいなのだ。各ゲーム開始時には、操作方法やルールが説明されるから、初めての人でも大丈夫だぞ。



▲「説明！」のかけ声とともに、操作＆ルールを説明してくれるのだ。



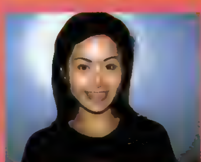
▲ゲームのタイトルを絶叫する声も、対戦を盛り上げてくれる。

ETC	ビシバシスペシャル	発売中
		▶¥4,800
		▶コナミ
		▶MC(1ブロック)、8P対戦可

編集部を強襲!?

ビシバシ隊がやってきた!!

ビシバシ隊とは？


ようこ隊長


えさりん隊員


ももちゃん隊員


なかぽん隊員

そんなワケでいきなりゲーム大会！ ビシバシ隊 VS その場にいた4人 DPS編集部

手始めにＤＰＳ編集部を対戦相手に選んだビシバシ隊。揃いのユニフォームに身を包み、編集部に挑戦状を叩きつけてきた！　ここで退いては男(オタク？)がすたるってな具合で、挑戦を受けることになったのだ。日夜練習に励んでいるビシバシ隊相手に、ＤＰＳ編集部代表がどこまで食い下がれるのだろうか!?



◎まずは握手で試合開始！

ビシバシ隊に対抗するため、ＤＰＳが急きょ編成したのは「モザイク隊」。まぁ、読者の皆さんにお見せするほどの顔ではないってところだ。それではまず、握手をしてスポーツマンシップがあるところを見せるとしよう。いかに床で寝起きをしようとも、礼儀は心得ているからね。

◎いきなり大苦戦!!

なかぽん隊員の連射速度＆ももちゃん隊員のボタンこすり技の勢いに、モザイク隊は２連敗！　思わぬ苦戦に、ひたすら動揺する。モザイク隊、危うし！

◎1回目





◎2回目

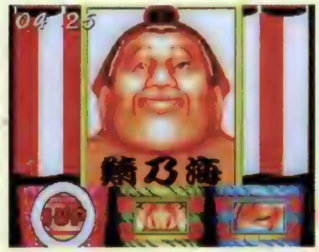
●耐久ビシバシ！

これは1人でプレイするモードの中で、もっともオーソドックスなもの。ランダムで登場するゲームの数々を、ひたすらクリアしていくというモードだぞ。友だちと対戦する前に、このモードで練習しておくといいかも知れない。このモードをプレイ中にIIコンで乱入して、いきなり対戦プレイに突入することも可能。ただし、規定の記録に及ばなかったりした場合は、残りプレイ回数が減っていくぞ。もちろん何度でもコンティニューできるから、あきらめずに挑戦しよう。





▲このモードでもちゃんと操作方法などを説明してくれるのだ。



▶ゲーム内容は、ほかのモードでプレイしたときと変わらない。

▲プレイヤーは最大3人まで乱入することができるぞ。

●選んでビシバシ！

このモードでは、好きなゲームを自分で選んでプレイすることができる。つまり1人で練習したり、好きなゲームで対戦したりするのに、もっとも適したモードなのだ。友だちと対戦したときにうまくプレイできなかったものや、さらなるスコアアップを目指したいものなどを重点的にプレイすれば、上達すること間違いなしだぞ。ちなみに下のゲーム大会では、このモードを使ってゲームを選んで対戦している。大人数で対戦するときは、プレイするゲームをあらかじめ決めておいてから競技を開始すると、すごく盛り上がるぞ。



▲✚キーの左右で好きなゲームを選ぶことができるのだ。



◀このモードでも乱入可能。今回の対戦はこの方法を使った。

●みんなでビシバシ！

多人数での対戦をより楽しみたいときに、だんぜんオススメなのがこのモードだ。最低2人から最高8人までの人数でプレイすることができて、コントローラは2つだけでもプレイできるぞ。また対戦方式も、トーナメント戦とリーグ戦から選べるのもウレシイ。手っ取り早く対戦したいならトーナメント戦、じっくり対戦したいならリーグ戦、という使い分けをするのも手だ。



▲参加人数や対戦方式、対戦数が設定できるぞ。



▲最大で8人まで参加できる。パーティーに最適だ。



◀一度に対戦できるのは3人まで。つまり、基本は1対1での戦いなのだ。

◎3回戦



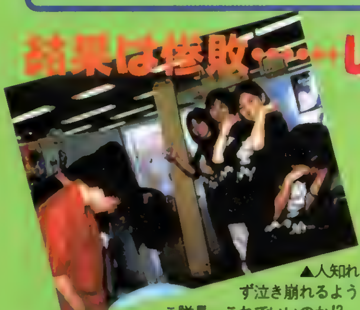
◎最終戦



◎連携プレイさく裂!!

えざりん隊員のマイペースさが勝り、3回戦も敗退。そしてもうあとがない最終戦。全勝を狙うビシバシ隊は、ようこ隊長をサポートするために色仕掛け攻撃を放ってきた。しかし、ゲームに集中していたため攻撃は効かず、結果的に最終戦は勝利した。このあと、気まずい雰囲気になったのは言うまでもない……。

結果は惨敗……しかし意外などんでん返しが！



▲人知れず泣き崩れるようこ隊長。これでいいのか!?

トータル3勝1敗でビシバシ隊の勝利！ガックリうなだれるモザイク隊……のはずだったが、どうもようこ隊長の様子がおかしい。実はこの勝負、大将戦でのみ勝敗が決まるものだったのだ。つまりモザイク隊の勝利!! ほかのビシバシ隊員がこのことに気づく日が永遠にこないことを祈る……。

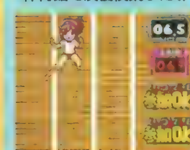
今回の大会で使用したゲーム

夜空に向かって花火大会だ!!!



▲花火の色と同じボタンを押して夜空を彩るのだ。

ピチピチギャルが体育館で反復横跳びだ!!



▲ボタンを順番に往復するように押して、回数を競え。

破裂！　風船割りレース!!



▲とにかく連打して、速攻で風船を割るのだ。

原始人がアメリカで間違い探しだ!!



▲1人だけほかと違った格好の原始人を見つけろ！

コーラを開けたらブッとんだ！



▲一定時間内に連打した回数で、ロケットを飛ばそう。

バイト君がバーガー屋でどんどん作る！



▲見本と同じように、ハンバーガーを作ろう。

ピポパピポパと電卓検定！



▲表示された数字や計算式に合ったボタンを押すのだ。

サイコロがサイコロでサイコロなのだ!!



▲サイコロの中から1番数字の大きいものを選べ。

躍動！　リズムにノリノリリレース!!



▲お手本と同じようにリズムを正確に刻もう。

AVG

雪割りの花

しんしんと降り注ぐ雪のように、静かに、そして物悲しげに語られていく、大人のラブストーリー。これが、今年最後の「やるドラ」だ。

11|26(予)
▶¥4,800
▶SCEI
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)



この物語は1つのファンタジー……
「やるドラ」第4弾の続報を紹介!

「やるドラ」と聞いて、真っ先に思い付くのは〝アニメ〟という単語ではないだろうか? この「雪割りの花」は、画面写真を見てもらえば分かるように、過去のシリーズ作品とは明らかに趣きの違う…現在主流となっているアニメーションという枠からは、大きくかけ離れている作品である。だが、それこそが本作の最大の特徴であり、また、本作のテーマを語るにふさわしい演出の1つとなっているのだ。複雑に絡み合う人間関係と、リアルなまでに描かれた愛憎劇……。'98年の「やるドラ」ファイナルを飾る、本作の魅力に迫ってみよう。

人間関係やムービーなど…『雪割り』の気になるところをチェック!

本作は、上でも触れたように〝人と人との想いの交錯〟がストーリーの軸となっている。〝片思いの女性のために、偽りの自分を演じ続けなくてはならない主人公〟……まるでゴールデンタイムの連続ドラマの予告のようなプロローグ。ここでは、そんなシナリオ面で重要なカギを握る、登場人物たちの関係を明らかにしていこう。



◀恋人の死が、ヒロイン花織を記憶喪失に。



▶主人公は花織に真実を伝え、かつ彼女を救えるのか。

ムービーシーンは?

シナリオ重視……とは言えど、「やるドラ」のシステムを引き継いでいる以上、やはり並のゲームのムービーシーンとは根本的なクオリティが違う。ただ、前3作を通してプレイした上で、本作に感じることは「動かない」ということ。ここで勘違いしないでほしいのは、これは良い意味でということ(動かそうと思えばバリバリにアニメーションできるのは以前の作品で証明済みだろう)だ。本作では、作品の持つ雰囲気を生かす、〝間〟や〝静〟の演出に注目してほしい。





静かに流れるムービーシーン……。2人だけの時間が流れる…。

▲ゆったりとした動きでドラマは進む。花織の身に起こった悲劇をじっくり考えながら、彼女と語るべき会話を模索してほしい。

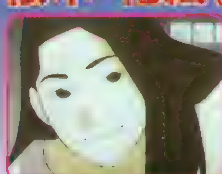
登場人物の人間関係は?

こうして相関図を作ると、主人公だけが枠の外に出ているように感じられる。年齢の隔たりか、それとももっと深い理由か……その辺もポイントになりそうだ。



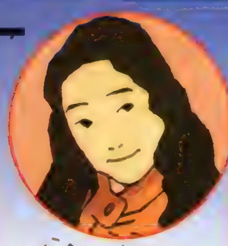
主人公(20)

プレイヤーの分身となる存在。東京の高校を卒業後、北海道の大学へ進学。現在は年代モノのクラシックなマンションで、1人暮らしをしている。同じマンションに住むOLの花織に片思いしており、その想いの強さのために、彼女の死んだ恋人の身代わりとして生活することに……。



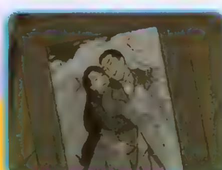
桜木 花織(25)

北海道で生まれ育ったOL。恋人を事故で失い、そのショックから、主人公のことを恋人だと思い込んでしまう。



小林 美雪(24)

花織の短大時代からの友人で元同僚。密かに伊達に想いを寄せており、伊達と花織が恋仲になったときも、会社を辞めてしまっている。



伊達 昂(27)

死亡した花織の恋人。幼い頃は施設で育てられたが、独力で一流大学を卒業した努力家。将来を有望視されていたが……。



小林 勇一(27)

伊達とは幼少の頃からの親友で、会社の同僚だった。他人を思いやることのできる人物で、主人公と花織の関係も理解はしてくれている。

憧れ・片思い
弟のような存在
身代わりを演じる
伊達を紹介
学生時代からの親友
恋人
密かな想い
兄妹関係
幼なじみで親友
伊達の身代わりをする主人公に協力的



SPG

エキサイティング バス

リアルに再現された釣り場が魅力！
2P対戦などオリジナル要素も満載だ!!

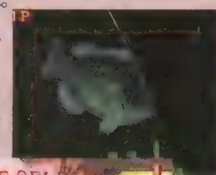
10/8	▶¥5,800
	▶コナミ
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

本格的バスフィッシングが熱い！

バスフィッシングの楽しさを忠実に再現したSPG『エキサイティング バス』が、アーケードから移植されたぞ。河口湖など実在の湖をもとにしたポイントで、リアルに再現されたバスフィッシングが楽しめる。ルアーも豊富に用意されているので、天候やポイントに応じて使い分けよう。もちろんPS版オリジナルの要素も搭載。２P対戦が可能な「オリジナルモード」や、３つの湖を転戦しながら優勝を目指す「トーナメントモード」、好きな湖で思う存分釣りが楽しめる「トレーニングモード」など、いろんな遊び方ができるのだ。

バス釣りをさらに盛り上げる演出

このゲームには天候の変化があるので、いつも快晴とは限らず雨が降ることも。状況に適したルアーを使いこなし、バスを釣り上げよう。魚がルアーに食いつくと、水中の様子が挿入される演出もあるのだ。



▶ゲームならではの、エキサイティングな演出だ。



◀多彩な形や性能のルアーが豊富に登場。

▼トーナメントでは、釣った魚の重量を合計して勝敗が競われる。しかしバス以外の魚は計算に入らないので、せっかくの苦労がムダになってしまうことも…。





▲釣りのポイントは、このように数多く用意されている。同じ湖といえど、場所が異なればバスのヒット具合もずいぶん違うぞ。よく釣れるポイントを探し出すことが重要なのだ。



◀PS版オリジナルの対戦モード。相手のバスが妙に大きく見えたりして!?

SLG

オウバードフォースアフター

宇宙空間を舞台に、壮大な艦隊戦が繰り広げられるSLG！

10/22	▶¥5,800
	▶バンダイ
	▶MC(2ブロック)

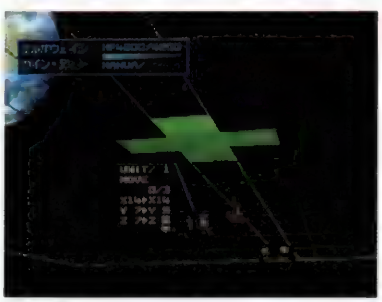
宇宙の海で覇権を争え！

本格的な艦隊戦が楽しめる「オウバードフォース」に、続編が登場したぞ。今回の舞台も前作と同じエレミア星系だ。平和を取り戻すべく催された和平調停式が、国籍不明艦隊の襲撃を受け壊滅。新たな戦争の火蓋が切って落とされる…というストーリーだぞ。おなじみの立体的なバトルフィールドは健在で、迫力満点の戦闘が楽しめる。膨大な戦艦や機動兵器を使いこなし、自軍を勝利に導こう。今回は画面の拡大・縮小・回転などが自由に行えるようになったので、前作よりも戦況を把握しやすくなったぞ。また、前作のデータをコンバートすると、ストーリー中に前作の主人公が登場するオマケも用意されているぞ。

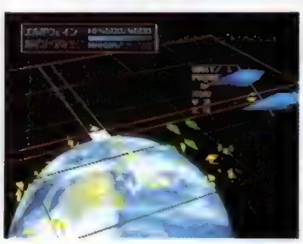




▶水中戦では戦闘機が出撃できない。戦闘機に頼りがちな人は要注意だ。



▲多層的なマップ構成により、広がりのある戦闘が楽しめる。上下左右から敵を取り囲むことも可能なのだ。



◀残骸が散乱しているせいで、移動に支障をきたすマップも。排除は可能なのだろうか？

豊富な展開が魅力のマルチシナリオ

数々の新要素のなかでも、特に興味深いのがマルチシナリオだ。これは敵艦隊を破壊するまでのターン数など、任務の達成状況によってシナリオが分岐していくというものなのだ。プレイヤーごとに違った展開を楽しめるぞ。



▶敵艦隊せん滅に時間がかかりすぎると、不利な状況を招くことも。



◀物語が進むにつれ、パイロットも経験を積み成長する。大事に育てよう。

AVG

ユーラシアエクスプレス殺人事件

修学旅行中の女子高生たちを乗せた豪華列車の中で、殺人事件が起こった！　プレイヤーは探偵となり、犯人を捜すのだ!!

11|26（予）
▶価格未定（CD4枚組）
▶エニックス
▶MC（ブロック数未定）
DS（AC非対応）

全編実写で贈る本格ミステリー





ユーラシア大陸を横断する豪華特急「ユーラシアエクスプレス」を舞台に物語が展開する推理ＡＶＧが登場！　画面はすべて実写映像を使用。また、ゲームに登場する人物には有名タレントや役者を起用するなど、今までのＰＳソフトとは一風変わった、そして豪華な内容となっているぞ！　では、その魅力を紹介していこう。

制限時間内に犯人を捜し出せ！

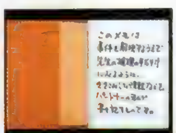
プレイヤー（探偵）のもとに、知り合いの女子高生「つばさ」から電話がかかってきた！　「修学旅行で大変なことが起こる」と……。そして、彼女の言う通り、修学旅行でつばさが乗った「ユーラシアエクスプレス」で殺人事件が起こる。その列車に乗り込んだプレイヤーは、列車が次の停車駅に着くまでの２時間の間に犯人を捜すことになるのだった。



▲生徒たちとの会話がゲームの基本。それぞれ生徒がいる車両を訪れ、情報収集をしよう。

▼助手となる「つばさ」との会話シーン。もちろんこのとき、彼女は音声でセリフをしゃべる。





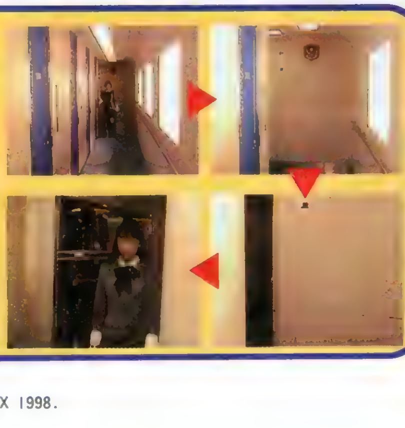
◀調査の手掛かりとなるアイテムは、色々な人からもらえる。



▶ゲーム内でも時間は流れる。時計をチェックして時間を確認。

車内の移動もすべて実写！

前にもいった通り、本作は全編実写でゲームが進行する。右で紹介している画面写真を見てもらえばわかるように、車内の移動シーンもすべて実写で再現されている。このように、実写ムービーをフル活用し、静止画がほとんど存在しないというのも本作の特徴。実際にその場にいるような、ライブ感覚を味わえるぞ。



豪華キャスト！

本作で「私立黎明女学園」の生徒を演じるのは、現在ドラマやＣＭで活躍中の若手女性タレントたち。これらの顔ぶれを見ただけで、気合いの入ったキャスティングだとわかって頂けるだろう。また、本作は本編のストーリー以外に、登場する女の子たちと仲良くなれるという恋愛（？）要素も入っている。これは、ファンならずとも思わず期待しちゃうね！　では、そんな彼女たちが演じる女の子たちのプロフィールを紹介するぞ。

田宮　京子　Cast榎本　加奈子



1982年７月27日生まれの16歳。血液型はＡ型。いろいろなことに気が付くまめな性格で、人望が厚い。皆から慕われるリーダー的な存在だ。

土井原　早苗　Cast深田　恭子



1982年８月19日生まれ。典型的なお嬢様タイプで、性格は真面目でウブ。世間にもまれていないため、精神的に弱い。血液型はＯ型。

佐野　はるか　Cast馬渕　英里何



1982年6月30日生まれ。コンプレックスが強く、なかなか人に打ち解けることができない性格。京子にあこがれを抱いている。血液型はＢ型。

森沢　千夏　Cast加藤　あい



1982年11月24日生まれ。血液型はＢ型。アクセサリー集めが趣味。子どもっぽく、感情的になりやすい自己中心的な面も持つ。

本郷　あみこ　Cast佐藤　仁美



1982年６月17日生まれのＡＢ型。自分中心に話をすすめていくクセを持つ。あきっぽいタチなので、趣味がよく変わるが、現在は写真が好き。

山路　真由美　Cast中島　礼香



1982年５月25日生まれのＯ型。カリスマ性があり、自然とリーダーシップを取ってしまうタイプの子。最近何かあったらしく、元気がない。

和田　雪乃　Cast新山　千春



1983年３月20日生まれ。血液型はＡ型。成績は中の上で、とくに大きな問題を起こしたことはない。いわゆる、普通の女の子だ。

片岡　つばさ　Cast東山　麻美



1982年９月23日生まれ。血液型はＯ型。好奇心旺盛で活発な女の子。主人公とは知り合いで、助手として調査の手伝いをしてくれる。

その他有名人が多数登場

上で紹介したタレントたち以外にも、高田純次や斎藤陽子など、誰でも知っているＴＶでおなじみのタレントが多数出演！　サスペンスドラマを見ているような気分が味わえる!!





▶'84年5月発表のアーケード参入第一弾作品。方向レバーと2種類のショットボタンのみのオーソドックスなSTGとして人気に。

ETC

カプコン ジェネレーション ～第3集 ここに歴史はじまる～

大好評「カプジェネ」第3弾は、カプコン黎明期の名作4本を完全収録！

10|15
▶¥5,800
▶カプコン
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

カプコンのルーツがここにある。

カプコンの過去の名作ゲームを集めた『カプジェネ』シリーズも、大好評のうちに早くも第3集が登場！ 収録タイトルは、縦スクロールSTG『バルガス』、横スクロールACT『ソンソン』、パズルACT『ひげ丸』、そして縦スクロールSTG『エグゼド エグゼス』。この4作品は、アーケード参入第1弾、第2弾、第3弾、第5弾にあたる(第4弾は『1942』)、まさに〝カプコンの原点〟ともいえる記念すべきタイトルたちだ。'84年～'85年登場当時のこの4本を知っている人も知らない人も、ぜひとも体験しておきたい1枚だぞ。

今後の『カプジェネ』にも期待せよ!!

続く2作にも注目。「第4集孤高の英雄」には『ガンスモーク』『戦場の狼』『戦場の狼II』が、「第5集 格闘家たち」には『ストII』『ストII'』『ストII'ターボ』が収録されるぞ。

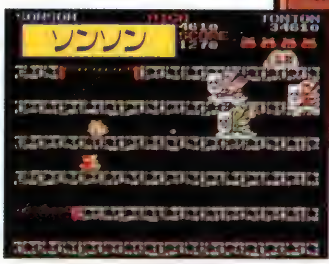


▶第5集は、ファン待望の『ストII』シリーズを収録。



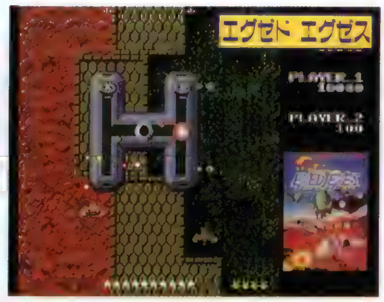
◀発売中の第一集(写真)、第2集も必携！

▼'84年7月に登場した超シンプル操作の横スクロールACT。当時としては非常に珍しかった2人同時プレイが可能。FCにも移植され、ロングヒット作品として知られる。





▲'84年9月稼動。方向レバーとボタン1個のパズルアクションゲーム。主人公のモモタルーを操作し、樽やドラム缶を敵の「ひげ丸軍団」にぶつけて全滅させれば面クリア！



◀'85年2月登場のSTG。画面上の敵の弾を一掃するクラッシュボタンが話題に。

A・RPG

雷弩機兵ガイブレイブII

人気のロボットA・RPGの続編はバトル部分が3D・ACTになった!!

10|29(予)
▶¥5,800
▶アクセラ
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

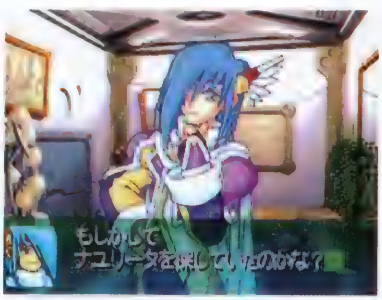
迫りくる敵を蹴散らせ！

『雷弩機兵ガイブレイブII』は、雷弩機兵(ライドギア)と呼ばれるロボットを操り、さまざまな武器やパーツを駆使して敵をなぎ倒していく痛快A・RPGの続編だ。ゲームは仲間たちとの会話によってストーリーを進めていく「インターミッションモード」と、敵との激しいバトルが繰り広げられる「ミッションモード」で構成されている。だが、横スクロールACTだったミッションモードが3D・ACTに変更され、ライドギアの多彩なアクションがさらに大迫力で楽しめるようになった。また、友だちやCPUと1対1の対戦が楽しめる「コロシアムモード」も画面分割視点が採用され、常に自機中心の視点でプレイできるぞ。

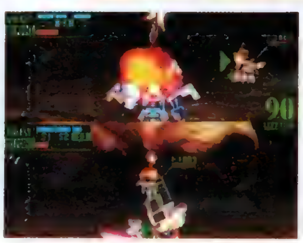




▶豪華声優陣によるフルボイスで展開される通信シーンが、戦いを盛り上げてくれるぞ。



▲各ミッションの間に入るインターミッションモードでは、武器やパーツを変更することも可能だ。



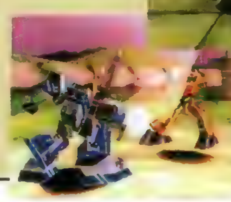
◀コロシアムモードでは、横分割モード以外に縦分割モードでもプレイすることができる。

遠距離攻撃と近距離攻撃を使い分けろ！

ミッションモードには、空中から攻撃してくる戦闘機や近接戦闘が得意なロボットなど多彩な敵キャラが登場する。敵のタイプにあわせて遠距離攻撃と近距離攻撃を使い分けることが戦闘のポイントになってくるぞ！

▶各ステージの最後には、強力なボスとの一騎打ちが待っているぞ。





◀近距離で攻撃をすると視点が切り替わり、迫力ある攻撃シーンが展開する。

SPG

リベログランデ

PS版ならでは！ 豊富に用意されたミニゲームで、数々のテクニックを身につけよう！ 注目の新要素を大紹介だ!!

11|26
▶¥5,800
▶ナムコ
▶MC(1ブロック)
DC(AC非対応)
2P対戦可

ゲームはキミを中心に動き出す!!

抜群の臨場感を演出する、数々の新要素が魅力的なこのゲーム。なかでも「1人称視点」は、自分を中心とした試合展開で注目のシステムだ。始めはその新鮮な操作感にとまどうかもしれないが、ミニゲームを遊んでいるうちにゲームに慣れていけるので心配無用。ミニゲームは全部で9種類と豊富に用意され、しかもカンタン操作で誰でも楽しめるぞ。今回は、新たに届いたミニゲームの情報を中心に、このゲームの魅力に迫っていくぞ。

サイドワインダー



◀センターラインからゲーム開始。

設置されたパイロンの間をドリブルする、タイムアタック。

ドリブルを1から練習!



▶進むべき方向が矢印で表示される。速さだけでなく正確さにも注意してドリブルしよう。ここで練習すれば、試合で役立つこと間違いなしだ。

ホークアイズ



▶けるまでの一瞬が勝負を分ける!

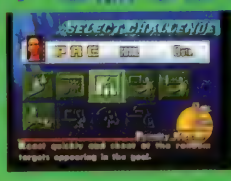
ボールの方向を調整し、的を狙う。PKの練習になるのだ。

PKの狙いを研ぎ澄ませ



◀キックのモーション中に、ボールの方向を調節してゴールを狙う。的の中央に近いほど高得点。ゴールから外れたり、的から離れすぎていると0点だ。

PS版ならではの要素!



▲合計9つのミニゲームが用意されている。

サッカーゲームで勝つためには、ドリブルやフリーキックなど、さまざまなテクニックが必須。試合中にはとても練習できないけど、ミニゲームでなら楽しみながらマスターできるのだ。

ミニゲーム満載

グラスホッパー



▶人形と人形の隙間を狙ってシュート!

壁として用意された人形を避けてボールを蹴り、的を狙うゲーム。人形に当たると0点だぞ。

フリーキックを特訓!



▶さまざまな角度からボールを蹴って的を狙う。ここで練習して、試合中のフリーキックを成功させよう。

サーベルタイガー



◀モグラ叩きの要領で人形を倒そう。

ランダムに立ち上がる人形を、素早く倒すゲーム。10体の人形をどれだけ早く倒せるかを競う。

正確なパスを身につけろ



◀次々に立ち上がる人形を、向いている方向へのキック（◎+⊗）で狙う。正確なパスの練習になるのだ。



新感覚の「1人称視点」とは?

かつてない臨場感を演出するシステム



▲画面は常にキミの操る選手を追うので、かつてない圧倒的な臨場感を楽しめるのだ。

これまでのサッカーゲームでは、チームの全員が主人公であり、パスを出すたびに視点も切り替わっていた。しかしこのゲームでは視点は最初から固定され、プレイヤーは1人の選手を操作することしかできない。しかし、そのおかげで仲間のシュートを期待してパスを出したり、敵のカウンターを警戒してディフェンスに残ったりといった多面的な遊び方ができるようになったのだ。人間らしい動きを見せるチームメイトたちとともに、戦略を組み立てて試合を勝ち抜いて行く感覚はこれまでにないもの。例えばディフェンダーに守備をまかせて自分はオーバーラップし、敵陣で1人カウンターを待つなど、自分がフィールドに立っているような感覚を味わえるぞ。



◀遠くの味方がボールをキープ。パスを指示するか、まかせてそのまま攻めさせるか!?



▶ゴール前にパスが通るときも、自分は逆サイドから上がるといった戦法が取れるのだ。

  ※画面はすべて開発中のものです。製品版とは一部仕様が異なる場合があります。

STG

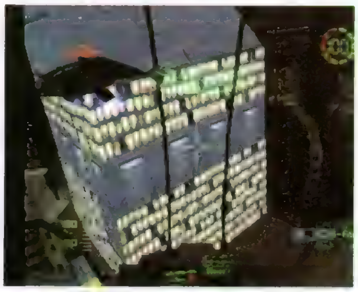
G-POLICE

3D空間へ飛び立ち数々のミッションをクリアしていこう！

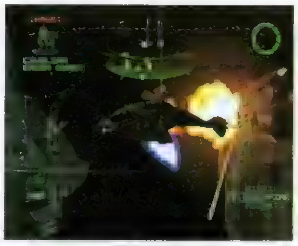
11月中旬 ▶¥6,800(CD2枚組) ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

妹の死に隠された陰謀とは!?

暴利をむさぼる企業に対抗するため、政府が組織した集団G—POLICE。主人公は、G—POLICEのパイロットだった妹の死に疑問を感じ、自らもG—POLICEに入隊する。プレイヤーは反重力戦闘ヘリHAVOC(ハボック)に乗り込み、敵兵器の破壊・犯人の追跡・要人の警護などさまざまなミッションをクリアしていくことになる。そして、妹の死の真相を探るのがこのゲームの目的だ。またミッションの合間には、荒廃した世界観を演出するCGムービーが挿入され、物語をさらに盛り上げるぞ。



▲リアルに描かれた3D空間。ビルの影に敵が潜んでいることも？　不用意な行動は控えよう。



▲視点は5種類から選択が可能。遊びやすいものから、映画のようなアングルで楽しめるものまでさまざまだ。



◀人間の骨格からモデリングされた、リアルな動きが魅力的なCGムービー。セリフもフルボイスだ。



▶民間の自動車を攻撃することも可能。シナリオの進行に影響はないようだが、良心が…。

RCG

頭文字D イニシャルD

大人気コミックが原作の、本格RCGの登場だ！

12月(予) ▶¥5,800(予) ▶講談社 ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、NC

峠を吹き抜ける風になれ！



▲夜な夜な熱きバトルが繰り広げられる、走り屋たちのメッカ「秋名峠」。最速の称号は誰の手に!?

コミックで人気を博し、TVアニメでも絶好調の「頭文字D」を原作とするRCGが登場したぞ。本格的なレースを楽しみながら、物語を楽しめる「ストーリーモード」を始め、ドリフトの練習ができる「プラクティス」、好きな車で好きなコースを走れる「フリーラン」など多彩な遊び方ができる。また、「ストーリーモード」を勝ち抜くことで愛車ハチロクが進化したり(原作でおなじみの文太がチューンしてくれる！)、使える車が増えていくのだ。



◀醍醐味ともいえるドリフトを、エキサイティングに楽しめるぞ。



▶「ストーリーモード」では、おなじみの悪友(?)イツキと掛け合い漫才も。



▲高橋(弟)の愛車、FDも登場。原作よろしく、拓海必殺の「溝落とし」に敗れるのだろうか？

TBL

最強　東大将棋

将棋選手権の優勝プログラムをもとに作成された強力作！

11月(予) ▶¥6,800(予) ▶毎日コミュニケーションズ ▶MC(2ブロック)、DS、AC非対応、マウス、2P対戦可

ストレスなしで楽しめる超高難度将棋！

このゲームは、コンピュータ将棋選手権の優勝プログラムをもとに作成されている。将棋ファンが楽しめるのはもちろん、「待った」や駒の性能を表示する機能も搭載しているので、初心者でも覚えながら遊べるぞ。しかも長考をしないので快適なプレイが楽しめるうえ、読み上げが音声で行われるので臨場感も満点。詰め将棋などの各種モードも豊富なのだ。



◀「一手10秒」ルールは、勝つのに4段以上の実力が必要とか

ETC

デザエモン Kids！

あの『デザエモン』にカンタン操作の最新作が登場！

10/22 ▶¥5,800 ▶アテナ ▶MC(15ブロック)、AC(DS対応)、マウス

初めてのキミにもSTGが作れる！

STG作成ゲームとして好評の「デザエモン」シリーズに最新作が登場。今回はヘルプ機能の充実に加え、サンプルグラフィックが豊富に用意されているので、初心者でも手軽にゲーム作りを楽しめるぞ。また「デザエモン プラス」で一般ユーザーから募集された、100本を超える優秀作を収録。普通に遊ぶことはもちろん、エディットすることも可能だぞ。



◀ゲーム中のBGMに、市販のCDを使用することもできるぞ。

ACT

グラニュー島！　大冒険

野を越え山越え、ハチャメチャレースの開幕だ！

10/15 ▶¥5,800 ▶秀和システム ▶MC(1ブロック)、MT、4P対戦可

カンタン操作で白熱レース！

このゲームは、カンタン操作で草原や山脈、空中都市などさまざまなステージを駆け抜けるACTだ。カワイイキャラクターたちが、画面せましと駆けめぐるぞ。また最大4人での対戦プレイが可能で、白熱のバトルレースを楽しめる。レース中に先頭と最後尾の差が開いても、徐々に画面がズームアウトするので、最後まで一体感のある展開を楽しめるぞ。



◀ボタンを連打するとキャラがスピードアップするぞ。

RPG

もんすたあ★レース

モンスターを集めて、白熱のレースに出場しよう！

12月(予) ▶¥4,800 ▶コーエー ▶MC(ブロック数未定)

モンスターを集めていざレース！

ゲームボーイで好評を得た「もんすたあ★レース」が、パワーアップしてPSに登場。新たに5体のモンスターが追加され、登場するモンスターの総数は108体になったぞ。プレイヤーはモンスターを集めてレースに参加し、勝ち抜いていくことになる。舞台となるコースは、沼地や平均台など30種類以上。状況に適したモンスターをチョイスして挑もう。



◀レースに勝たないと手に入らない、レアモンスターも!?

AVG

アナザー・マインド

既存の型にとらわれない、斬新なシステムが注目を集めている「アナザー・マインド」。話題に乗り遅れないよう、最新情報をしっかりチェックだ！

11|12
▶¥5,800
▶スクウェア
▶MC（1ブロック）
DS（AC非対応）

注目の最新情報とムービーシーンを紹介！

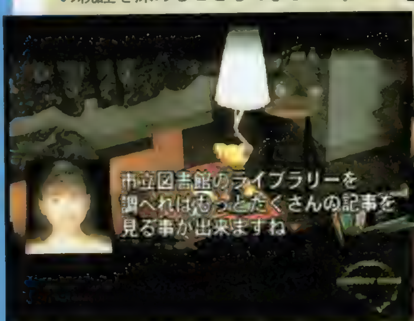
交通事故に遭ったことをきっかけに、自分の意識の中に別の人間の精神（プレイヤー）が入り込むという、摩訶不思議な出来事を経験する主人公の葉山瞳。プレイヤーは瞳の意識の中で彼女と対話し、また日常生活の中でいろいろなアドバイスを送りながら、周囲で巻き起こる事件に対処することになる。今回の最新情報では、そんなサスペンスタッチのストーリーを巧みに演出する、2つの要素をピックアップしていくぞ。ついに公開されたムービーの画面写真と併せてチェックし、ゲームの雰囲気をいち早く感じ取ろう。

CHECK POINT 1 フリートークで瞳と相談

まずは初公開の要素“フリートーク”を紹介。これは物語の節目の場面で、瞳とプレイヤーが事件を振り返ったり、互いの意見を出して相談するというもの。また、このパートではプレイヤー自身や瞳についての話をして、彼女との親睦を深めることもできるのだ。



◀瞳がプレイヤーに語りかけ、フリートーク開始。





◀▲それまでのストーリーの流れを再確認しつつ、瞳とプレイヤーの親密度も上げられるようだ。ここで仲良くなれば、後でいいことがある？

CHECK POINT 2 表情が多彩に変化!!

このゲームでは、物語に関わる登場人物とのコミュニケーションも、物語を進めるうえでの重要なポイントになっている。登場人物たちと瞳が会話する場面では、セリフの内容やそのときの感情に応じて、ウインドウ内の表情が多彩に変化するぞ。こういった登場人物たちの表情から、シーンごとの雰囲気を臨場感いっぱいに楽しめるのだ。瞳とプレイヤーの対話では、表情から繊細な乙女心を感じ取ることが重要かも？







●細かい動きに注目！

◀会話が始まると、しぐさや表情の変化がなめらかな動きで表現されるのだ。

初公開!! ムービーで物語がさらに白熱！

ストーリーをドラマチックに演出する臨場感あふれるムービーも、「アナザー・マインド」の魅力。下の連続写真のような迫力で挿入され、物語を盛り上げるぞ。また、デュアルショックがあれば、振動でさらに臨場感が高まるのだ。

●瞳、謎の人影に追われる！

このムービーは、前回の記事で紹介した霊安室の調査をする場面で、瞳が謎の人影に追われるシーン。その緊迫感がひしひしと伝わってくる。









突然襲いかかる危機！

※画面は開発中のものです。

RPG

アンジェリーク 天空の鎮魂歌

人気の女性向け恋愛SLG!!
最新作はRPGとして登場!!

冬予定 ▶¥7,800 ▶コーエー ▶MC(ブロック数未定)

愛しいあの方と冒険の旅へ!

「アンジェリーク」シリーズの最新作! PC-FXからの移植版となる今作は、従来の恋愛SLGからRPGにシステムを一新しての登場だ。RPGといっても、オーソドックスなもので、簡単なコマンド入力とオートバトルシステムの導入により、初心者にも優しいゲーム内容になっているぞ。登場人物は主人公のアンジェリークや、9人の守護聖など、おなじみのキャラクターのほか、謎の剣士・アリオスなる新キャラも登場! お気に入りのメンバーで物語を進められるぞ!!

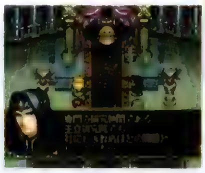
主人公
アンジェリーク



主人公は前回の女王試験で女王となった、茶色の髪のアンジェリーク。自らを「皇帝」と名乗る侵略者、レヴィアスから、懐かしい故郷を守るため新たな冒険の旅に出発する!!



▲戦闘シーンでは「かばう」コマンドや「連携魔法」など独特の要素が満載。その際の会話のやりとりも楽しめるぞ。



▲今回は頼りの守護聖たちは最初、レヴィアスの手によって監禁されている。彼らを助け出し、その助けを借りることから冒険を始めよう。

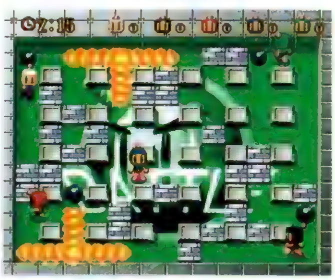
ACT

ボンバーマン

懐かしの名作が帰ってきた!
もちろん新要素もたっぷり!!

12月(予) ▶価格未定 ▶ハドソン ▶対応周辺機器未定

あのソフトの集大成がPSに!

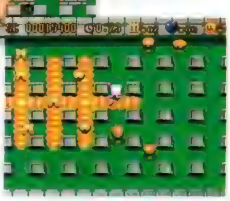


▲最大5人まで同時に楽しめるバトルモード。加熱しすぎてケンカにならないよう、ほどほどにね。

ひたすら爆弾を仕掛け、敵を爆破する爽快感! 誰もが1度はプレイしている「ボンバーマン」が、その原点に帰ってPSで復活だ!! ゲームは50面+ボーナスステージの10面をクリアするノーマルモードと、対戦プレイが魅力のバトルモードの2つ。ノーマルモードでは13年前、FC(ファミリーコンピュータ)で登場した画面そのままのオールドバージョンと、派手な演出も加わったリメイクバージョンが楽しめるぞ。ノーマルは1人で、バトルは仲間と盛り上がろう!!



◀FCそのままのゲーム画面も懐かしい、「オールドバージョン」。



▶こちらがグラフィックを中心にリメイクした、「リメイクバージョン」だ。



▲過去の作品のバトル要素が集結した「バトルモード」。過激なバトルが楽しめるぞ! もちろん新要素も多数追加される予定だ。

SPG

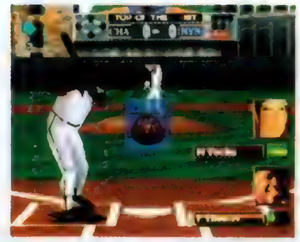
実況アメリカンベースボール2

実況シリーズのMLB版。
本場のプレイをリアルに再現!!

10/8(予) ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)

大リーグの興奮をお茶の間で!

リアルなデータと、高いゲーム性で好評を博したSPGの最新作。今回も全米30チームの公式データから、総勢700名以上の大リーガーを網羅。ゲームはシーズンを勝ち抜く「シーズンモード」や、劇的なドラマが待っている「シナリオモード」など、7つのモードがあり、プレイ内容は多彩。もちろん、吉井や長谷川といった日本人選手も登場!!



◀やはり本場は迫力が違うぞ。大リーグの魅力を満喫しよう。

TBL

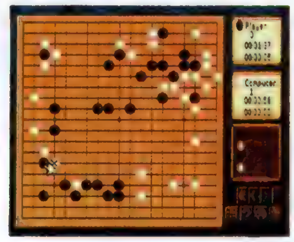
最強の囲碁

強くて優しい理想のソフト。
初心者から上級者まで対応!

10/1 ▶¥7,800 ▶アンバランス ▶MC(2ブロック)

やれば上達間違いナシの1本!

「最強の囲碁」は、強さと同時に徹底した親切機能で、幅広い層に対応した囲碁ソフト。機能は多彩で、12段階に設定可能な思考パターンや、次の有効な一手を指南してくれるヒント機能、格差を解消するハンデ設定など、プレイヤーの上達に合わせた難度調整が可能だぞ。これさえあれば、囲碁をまったく知らない初心者も、百戦錬磨のプロも楽しめるぞ!



◀コンピュータの強さは文字どおり国内最強。手強いぞ!

PZG

ぽっぷんぽっぷ

タイトーキャラが勢ぞろい!
ポップな風船割りなのだ!!

10月(予) ▶¥4,800 ▶タイトー ▶対応周辺機器未定

風船の力で、平和を取り戻せ!

PZGにSTGの要素をプラスした、新感覚のPZGが登場するぞ。ルールは、画面上にある風船に、手持ちの風船を飛ばして、3つ以上くっつけて破裂させるというもの。4つのステージをクリアする「ストーリーモード」や、100のステージがある「つめポップン」など、モードは充実。「バブルン」や「ちゃっくん」など、おなじみのキャラも登場するぞ!



◀微妙な角度を調整するのが結構難しいのだ!

RPG

桃太郎伝説

人気の「桃太郎」シリーズ。
最新作がこの冬PSで登場!

年末予定 ▶価格未定 ▶ハドソン ▶MC(ブロック数未定)

昔話で織りなす冒険活劇!

人気RPG「桃伝」がPSに初登場! 今回はわかりやすい物語はそのままに、グラフィックに手を加えたリメイク版で、誰もが楽しめる内容になっているぞ。ゲームは昔話の数々をベースに、桃太郎・金太郎・浦島太郎といったキャラが、冒険を繰り広げるというもの。シリーズではおなじみの「キングボンビー」も登場し、楽しいイベントを展開していくぞ!



◀懐かしい昔話の世界観で統一された純和風RPGなのだ。



R・TYPEΔ(デルタ)

STG

あの人気横スクロールSTGの最新作がPSオリジナルで登場！

11/19 ▶¥5,800 ▶アイレムソフトウェアエンジニアリング ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

強敵バイドとの対決、再び！

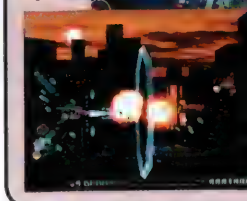
「R・TYPE」と言えば、斬新なアイデアを満載した、STG史に残る不朽の名作。そのシリーズ最新作にあたる『R・TYPEΔ(デルタ)』が、PSオリジナルSTGとしてついに登場だ。今回の「Δ」は、自機の前後に自由に装着できるフォース(自機のオプションユニット)を始め、シリーズの特長はそのまま踏襲。さらに、自機をR9、RX、R13と呼ばれる3種の機体から選べるなど、今までにない新要素もたくさん盛り込まれている。各面最後に控える個性的なボスが繰り出す迫力タップリの攻撃も、ゲームの大きな見どころの1つだ。

新型強力兵器Δーウエポン!!

フォースに敵の攻撃を受けるとエネルギーが蓄積され、これを一定量溜めるとΔーウエポンという特殊攻撃が使えるようになる。その威力と派手なエフェクトは一見の価値ありだ。

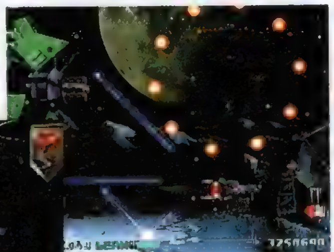


▶R9のΔーウエポン。グラフィックもキレイなのだ。



◀RXのΔーウエポンも威力は高い。

▼ファンにはおなじみ、青と赤のリングが交差するレーザー。レーザーは各機体ごとに3種類ずつ用意されていて、アイテムで使い分けることもできる。





▲フォースを後部に装着すればレーザーを後方へ発射することも可能。このシステムが「R・TYPE」シリーズならではの戦略性を生み出しているのだ。



◀さまざまな場所から登場する敵が、緊張感タップリの展開を味わわせてくれる。

ワンダートレック

ACT

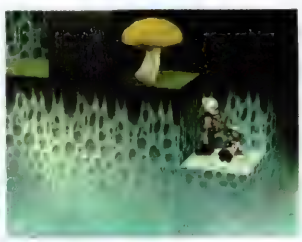
無人島で動物たちを助けるユニークな3D・ACTが登場！

12月(予) ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(ブロック数未定)

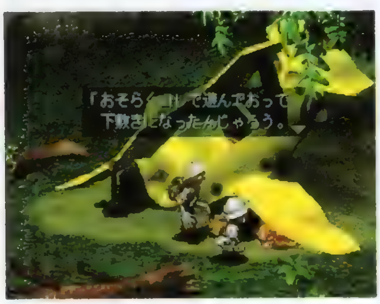
おかしな2人の大冒険！

「ワンダートレック」は、広いフィールドを探索しながら、イベントをクリアして先に進んでいくタイプのACTだ。このゲームのポイントは、主人公の周りをウロウロするハカセの存在。ハカセはプレイヤーが操作できない上に、ちょっと目を離すと勝手にどこかへ行ってしまうのだ。このように、普段は役に立たないように見えるハカセだが、大事なヒントをくれたりすることもあるので、はぐれないように注意して進んでいかなければならないぞ(ハカセを呼ぶためだけに使う、専用のボタンまで用意されているのだ)。おとぼけハカセをうまく誘導しながら傷ついた動物を助け、島に隠された秘密を解き明かしていこう。





▶段差のある地形も多い。アクションをうまく使いこなさないと、先には進めないぞ。



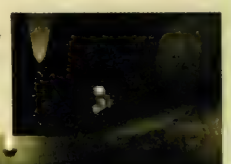
▲冒険の途中、傷ついた動物が見つかることも多い。助けてあげれば、あとでいいことがあるかも…。



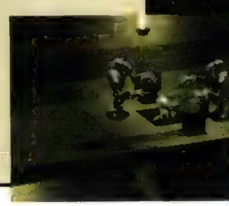
◀珍しい動物もたくさんいる。そんな珍種との出会いも、ゲームの楽しみの一つなのだ。

島の探索は常に危険と隣り合わせなのだ

動物の中にはこちらに敵意を持っているものも多く、フィールドにもさまざまなトラップが用意されている。ほのぼのとした雰囲気に油断していると、思わぬダメージを喰らってしまうぞ。慎重に進んでいこう。



▶転がり落ちてきた岩から逃げる主人公。ペチャンコになったら大変だ！



◀遺跡の中で奇妙な敵と遭遇。逃げるか戦うか、状況に合わせて判断すべし。

学校をつくろう!! 2

SLG

建設、経営、育成の3つの要素が詰まったSLG第2弾!

12|3（予） ▶¥5,800 ▶ビクターソフト ▶MC(1ブロック)

生徒も教師も満足の学校を作ろう!

高等学校の校長先生になって、生徒や教師の育成から、校舎やそのほかの施設の建設まで一手に引き受け、学校を経営していくSLGの第2弾。前作では生徒数3000人在校のマンモス校作りが目的だったが、今回は人数よりも優秀な生徒をより多く育てるのが目的。そのため新たに「クローズアップ画面」を導入。これによって個々の生徒や教師と直接対話ができるようになり、具体的な指導ができるのだ。さらに、面倒な部分は自動設定にできるので、気になる項目に集中して作業できるのだ。



▲授業中の教室をクローズアップ！　生徒たちがちゃんと勉強しているか常に気を付けよう。


▲新入生を多く迎えるのも、学校のステータスの1つ。受け入れる校舎や、教師はちゃんと用意できているかな？


◀学食のメニューも設定可能。人気メニューをそろえておけば生徒の信頼を得ることもできるぞ。


▶教室の後ろの席に不良が出現！　教師の育成をなまけると知らないうちにすさんだ校内に……。

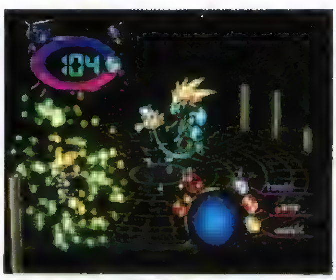
ガーディアンリコール ～守護獣召喚～

S・RPG

守護獣を操る7人の美少女が日本を救うために戦うS・RPG

10|1 ▶¥6,800(CD2枚組) ▶エクシングエンタテイメント ▶MC(1ブロック)

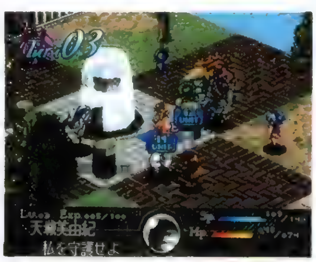
守護獣と共に日本の危機を救え!


▲攻撃を行うのは守護獣の方で、召喚者はじかに敵を攻撃することはできない。

人間の防衛本能を具現化して戦う能力「守護獣召喚」。この能力を持った少女たちが日本を救うため戦うS・RPG。2人いる主人公のどちらかを選んでゲームを始める「ダブルシナリオシステム」、守護獣と召喚者の体力を共有させる「トワイスデュエルシステム」が特徴。直接戦闘はできないが、自由に操作できる主人公たち。主人公たちを通して命令を与えることしかできないが、戦闘の主役となる守護獣の2種類のユニットを駆使して戦うのだ。


◀召喚者は攻撃ができない代わりに、治療などの特殊能力を持つ。


▶物語中盤で2人の主人公が出会う。ここからいよいよクライマックスだ。


▲主人公たち＝召喚者に攻撃がいかないように、うまく守護獣に指示を出そう。

MTB DIRT CROSS（エムティービー・ダートクロス）

RCG

自転車ならではのダートコースを早く、華麗に走り抜け!

10|15 ▶¥5,800 ▶サミー ▶MC(1ブロック)

ボタン連打でペダルを漕ぐ自転車レース!

高低差の激しいダートコースをマウンテンバイクで攻略していくRCG『MTB DIRT CROSS』。ジャンプやウィリーで段差を登ったり、自転車をかついで歩き、障害をクリアするなどMTBレースならではの要素が満載。6人のプレイヤーキャラも、持久力や、テクニックなどの違いがあり、誰を選ぶかによってもコースの攻略法が違ってくるぞ。


◀小刻みなジャンプやターンはまさにMTBそのもの！

三國志II

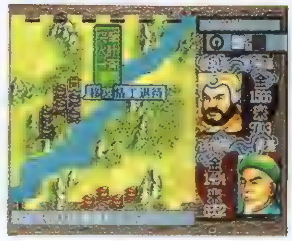
SLG

大人気歴史SLGの第2弾か、いよいよPSに移植され発売!

発売中 ▶¥5,800 ▶コーエー ▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)、MT

計略を巡らせ三國の覇者となれ!

パソコンなどでヒットを飛ばし、すでに6作が発売されている「三國志」シリーズ。その2作目にあたる「三國志II」がいよいよPSで登場。敵にスパイを送り込み、戦闘時に寝返らせるなどの「計略」や、戦闘時に援軍を呼んだり、共同軍を要請できる「同盟」が初めて加わったのがこの「II」。PS版では最大4人でのマルチプレイも可能になったぞ!


◀戦闘にも一騎討ちや伏兵の新要素が追加されたぞ。

つんつん組2 ～もじもじばっくん～

ACT

迷路の中で文字を探し、答えを完成させるパズルアクション!

11月（予） ▶¥4,300 ▶講談社 ▶MC(1ブロック)

つんつん組が今度はACTで登場!

主人公ペコペコを操作して、絵によって出題されたお題を推理し、迷路の中から文字を集めるACT。迷路内の仕掛けを利用したり、敵の攻撃をかわしたり、ひと筋縄ではいかない。おじゃまキャラをやっつけてくれる味方に、前作にも登場した個性的なキャラも登場して独特のノリのつんつん組ワールドを展開! もちろん新キャラも多数登場するのだ!



◀文字をすべて集め、オマールに到着すれば面クリア！

織田信長伝

S・RPG

うつけで終わるか、天下を取るか。歴史S・RPGの決定版登場

発売中 ▶¥6,800 ▶コーエー ▶MC(5ブロック)

織田信長の人生を体験するS・RPG

織田信長の波乱の人生を楽しむS・RPG。プレイヤーは信長の初陣から始め、あの「本能寺の変」、または「天下統一」までを楽しめる。ゲームは戦場マップの攻略をメインに展開、戦場ごとの勝利条件を達成しつつストーリーを進めるのだ。各戦闘間のイベントでは作戦やアイテム、情報収集などを行い、これによって展開が変わっていくのも魅力の1つだ。


◀歴史的合戦の再現も可能。これは「長篠の合戦」だ。

▼学校をつくろう!!2…

AVG

TOMB RAIDER III トゥームレイダーIII

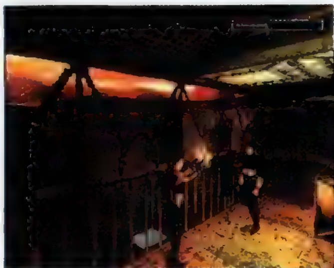
全世界でヒットしたアクションAVGの最新作が登場！

未定
▶価格未定
▶エニックス
▶対応周辺機器未定

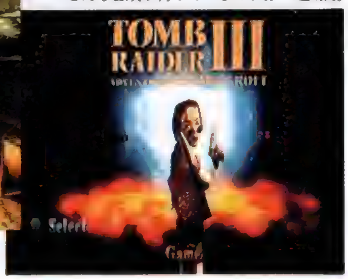
『トゥーム』ファン待望の新作がついに！

海外ではファッション雑誌の表紙も飾ったという才色兼備にして、最強のヒロイン、レイラ・クロフトが活躍する3DアクションAVGの第3弾。前作、前々作で好評だったアクションも磨きがかかり、猛スピードで移動可能なダッシュができたり、ほふく前進やモンキースイング（運ていを渡る動作）が可能となった。今回の冒険のステージは、インドや南極、さらにはロンドンの大都会など。使用武器も増え、今回もバラエティ豊かに楽しめるぞ。


▲グラフィックも洗練され、よりリアルに描かれるステージ。演出面にも期待できるぞ！


▲ビル（？）での戦闘。警棒のような武器を持った人物は敵なのか？

▼どんな冒険が待っているのか!?　超期待。



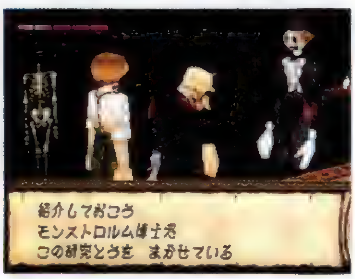
AVG

ミスティックアーク ―まぼろし劇場―

幻想的な空間を旅するエニックス初のリアルタイムAVG

未定
▶価格未定
▶エニックス
▶対応周辺機器未定

アークを集めて世界の謎を解け!!



▲緑色のズボンをはいた少年が、本作の主人公。この世界で、少年はさまざまな人と出会う。

ＳＦＣで発売された同名タイトルの内容を一新、リアルタイムＡＶＧとして登場する本作。プレイヤーは、世界中に散りばめられた謎を解いたり、襲いくるモンスターを倒しながら物語を進めていくことになるぞ。そこで、重要となるのが、アークという存在。このアークとは、物語中で仲間になる妖精たちが成長した姿で、戦闘をサポートするものや、謎解きの鍵となるものなど、その効果はさまざま。彼らの能力を駆使して、異世界から脱出しよう。

▼花瓶を動かす主人公。このゲームの基本は、推理ではなく行動すること。何か気になることがあったら、迷わず行動を起こすようにしよう。




▲オープニングムービーの１シーン。この建物は、タキシードの人物が作りだした劇場で、ここを訪れることにより異世界へ飛ばされてしまう。

ACT

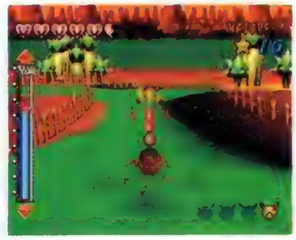
ジグザグボール

新感覚のボールACTが楽しい、ボールゲー登場!!

11|26（予）
▶¥5,800（予）
▶UPSTAR
▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、4P対戦可

ボールを蹴ってホールに落とせ!!

コース上に設置されたすべてのゲートにボールを通し、ゴールとなるホールを目指すアクションゲーム。ビリヤードのように、壁にボールを当てて跳ね返すなど戦略性も満点だ！　また、ボールの動きが常に表示されるなど、誰にでも楽しめる作りになっているぞ。２Ｐ～４Ｐ対戦が可能で、パーティゲームとしても最適。家族みんなで楽しめる。


◀隠しキャラや隠しステージもある。遊びごたえもバッチリ！

ETC

競馬エイト'98秋冬

競馬新聞"エイト"全面協力！これで秋冬競馬もバッチリ

10|22（予）
▶¥6,400
▶シャングリ・ラ
▶MC（15ブロック）、マウス

的中率の高さが売りの競馬予想ソフト！

競馬予想ソフトとして圧倒的な支持を受けた「競馬エイト」の第２弾の登場だ。ＪＲＡ過去９年分（グレードレースは14年分）の膨大なレースデータを収録し、前作を上回る高的中率と高回収率を実現。また、辞書機能やヘルプ機能も付いて、初心者も安心して競馬予想を楽しめるようになっている。これで、今年の秋冬競馬は勝利確定!?


◀〝予想展開再生モード〟では、実況付きでレースが見られる。

PZG

五竜陣エレクトロ

'97年グッド・トイ賞を受賞した、新機軸のボードゲーム！

10|22
▶¥4,800
▶アスク
▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、2P対戦可

ニュータイプの対戦型陣取りゲーム

方陣型のゲーム盤（25マス×50マス）に、さまざまな形をしたコマをつないで置いていき、どれだけ敵の陣地に攻め込めるかを競うゲーム。コマは７種類×３個と限られており、自陣であるスタート地点とゴールとなる敵陣に竜頭と呼ばれるコマを置けばゲームクリア。限られたコマで敵陣を目指しつつ、敵の進攻を阻む。シンプルだが、戦略性の高い対戦が楽しめる。


◀左端のコマが竜頭。これで、ボードの天と地をつなぐのだ。

SLG

童夢の野望2 The Race of Champions

Ｆ１レースＳＬＧの本格派がパワーUPして帰ってきた!!

10月下旬（予）
▶¥6,800
▶OZクラブ
▶MC（7ブロック）

チーム戦略をメインとしたＦ１ＳＬＧ！

〝ツインリンクもてぎ〟で開催されるノン・チャンピオンシップ・トップフォーミュラレース、「The Race of Champions」を舞台に、熱い闘いを繰り広げるＦ１レースＳＬＧ。スタッフの編成からマシンのセッティング、レース中の作戦指示など、緻密な設定をおこないチームを勝利へ導くのだ。Ｆ１レースをよりリアルに体験できる、本格志向のゲームだぞ。

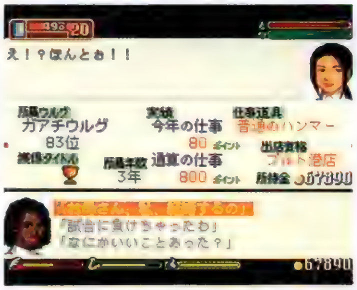


◀各種設定の充実で、より本格的に。前作のデータも使用可能。

SLG
ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～
架空世界で人生体験ができる『ワーネバ』が、帰ってきた！
99年(予) ▶価格未定 ▶リバーヒルソフト ▶対応周辺機器未定

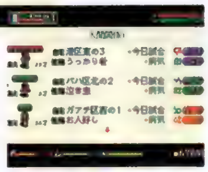
前作を大きく改良した続編が登場！

架空の世界で擬似的な人生を体験できるという設定が斬新だった「ワーネバ」の2作目が、早くも登場だ。今作は、前作をプレイしたユーザーの意見が大幅に取り入れられ、細かな部分が洗練されているぞ。例えば職業と武術の選択が別々になり、さらに多様な人生体験が可能になっていたり、プレイヤーキャラを自分の子どもに〝引き継ぐ〟機会が3歳と6歳の2回に増えていたりと人生の選択肢も増えている。また、資格の取得や前作からの移住など、新しい要素も盛り込まれているぞ。


▲お店を出すには出店資格が必要。これを取得しないと、お店を出すことができないのだ。


▲選んだ武術によって試合方式や参加条件の違う武術大会にも参加できる。優勝すると、称号などがもらえるぞ。

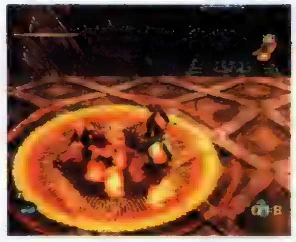

◀ほかの住人たちと交流することで、友人や知人ができる。その数は、前作よりも多くなっているぞ。


▶異性の友人とは、もちろん恋人関係にもなれる。気に入った子がいたら、デートに誘ってみよう！

ACT
ピットフォール3D
ACTの名作『ピットフォール』が3D・ACTになって復活!!
11/19(予) ▶¥5,800 ▶ビクターソフト ▶MC(1ブロック)

ジャンプアクションゲームがここに復活！

パソコン用ソフトの名作ACT『ピットフォール』が、3D・ACTになってPSで復活するぞ。キミは主人公・ハリーJr.を操作して、山や洞窟などの3Dステージを進んで行く。転がる丸太をジャンプで避けたり、ツタに跳びついて谷を越えたりと、多彩なアクションで難関を突破。各ステージに設定された目的を達成すれば、ステージクリアとなるぞ。


◀立ちふさがる敵には、ピッケルやアイテムで攻撃するのだ。

経営SLG
ファミレスへようこそ！
ファミレス経営をとことん研究した経営SLGが登場!!
11/5(予) ▶¥5,800 ▶ベック ▶MC(5ブロック)

ファミレス経営SLGが登場だ！

ファミリーレストランのオーナーとなって、店舗を増やしながら売り上げを伸ばしていく経営SLGが登場。各シナリオに設定されている条件を達成すれば、シナリオクリアとなるぞ。街のどこに店を構えるかの決定や、店内のレイアウト、店員の雇用が完了すれば、いよいよ開店。広告や販促なども適度に行いながら、どんどん売り上げを伸ばしていこう。


◀1人目のお客さんが来店。場所の設定は、まずまずのようだ。

新作ソフトニュース NEWS

エニックスが新タイトルを発表!!

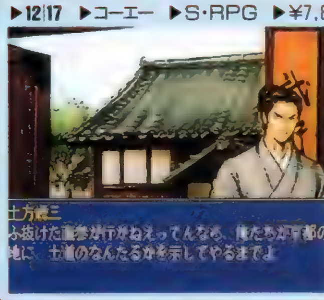
エニックスが発表した4つの新タイトルの中から、左ページで紹介していない2タイトルと、そのほかの新着タイトル2つを紹介するぞ。まず最初はエニックスの「ECO(仮)」。このゲームは原始人たちにいろいろなアイテムを与え、どのような行動をおこすかを見て楽しむという異色のSLGだ。もう1つのエニックスタイトルは『Pop'n・TANKS』という、起伏に富んだ地形でのタンク同士の対戦が楽しめる3D対戦ACT。コーエーから発売される「維新の嵐　幕末志士伝」は、幕末の志士、坂本龍馬と土方歳三のどちらかとなり、彼らの壮大な生き方を追体験できるS・RPG。そして最後はテイチクの『水族館プロジェクト～』。これは水族館から依頼された魚を捕獲していくAVGで、捕獲した魚を鑑賞することもできるぞ。


『Pop'n・TANKS』より

ECO～エコ～(仮)
▶未定 ▶エニックス ▶SLG ▶価格未定


◀アイテムに反応する原始人たちをうまく導いて、最終的には「片目のマンモス」を倒させることが目的だ。

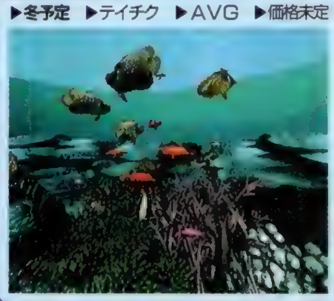
維新の嵐　幕末志士伝
▶12/17 ▶コーエー ▶S・RPG ▶¥7,800


◀2つのストーリーを楽しむ以外にも、オリジナルキャラを作成して自分だけの幕末を楽しむことも可能だ。

Pop'n・TANKS(ポップン タンクス)
▶未定 ▶エニックス ▶対戦ACT ▶価格未定


◀戦闘は、木をなぎ倒したり建物を破壊したりと豪快に展開。自分のタンクはカスタマイズもできるのだ。

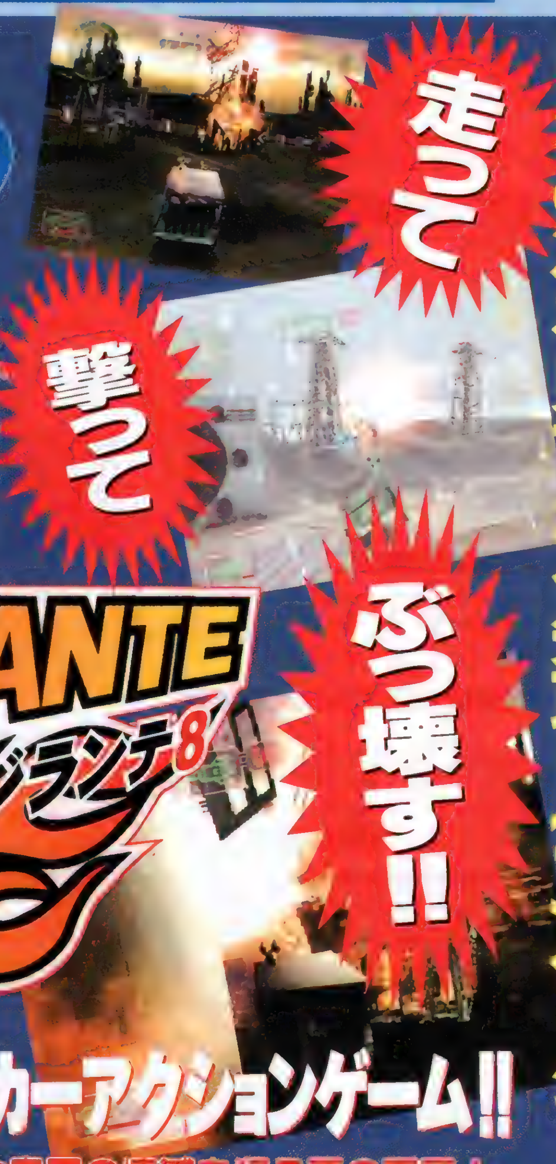
水族館プロジェクト－フィッシュハンターへの道－(仮)
▶冬予定 ▶テイチク ▶AVG ▶価格未定


◀魚のデータや釣りの部分は「ウキウキ釣り天国」のスタッフが担当。鑑賞以外にイルカの調教もできるぞ。

NEXT WAVE?

PSの次を見すえる先取り（？）ページ

走って 撃って ぶっ壊す!!



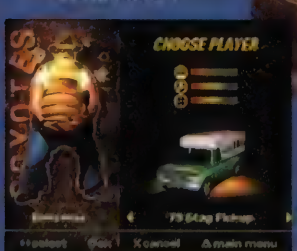
VIGILANTE 8 ヴィジランテ8™

過激なテイスト満載のカーアクションゲーム!!

マシンガンにミサイル、果てはロケットまで、強力な武器を思う存分に使って、さまざまなミッションをクリアしていくカーアクションゲーム。それが「ヴィジランテ8」だ。8人のプレイヤーキャラは、それぞれがヴィジランテかコヨーテのどちらかに属している。その中から誰を選んでプレイするかで、ミッションの内容が変わるぞ。相手組織の計画を撃破しつつ、任務の達成を目指すのだ！



▲邪魔な敵車は武器を使って撃破！ また、ほとんどの建物も破壊できる。



◀8人のキャラは、自分の専用車に乗って戦う。車体の性能はそれぞれ異なるぞ。

法と秩序を守る正義の組織！



The Vigilantes

ヴィジランテ

コヨーテに対抗すべく、正しい心を持つ者たち（一部例外あり）が集結した正義の組織。熱い魂で悪に立ち向かう！

John Torque ジョン トルク

昔はラスベガスのチンピラだったが、正義に目覚めヴィジランテに加入。性能のバランスが取れたマシンに乗る。

合衆国の壊滅を狙う悪の軍団！

The Coyotes

コヨーテ

治安の乱れた合衆国全土において、暴虐と破壊のかぎりを尽くすテロリスト軍団。残虐な人間（一部例外あり）の集まりだ。

Boogie ブーギー

派手な衣装をまとい、ディスコで踊り狂うダンスマニア。加えて、間抜けで落ちつきがなく早口で残虐なオカマ（笑）である。



今回のネクストは？

今回のネクストウェーブでは、強力な兵器を搭載したコンバットカーを操り、都市や雪原などの多彩なフィールドでアクションを繰り広げる『ヴィジランテ8』を紹介！ 豪快なテクニックで、完膚なきまでに敵車を破壊する快感に酔いしれよう。

VIGILANTE8
ヴィジランテ8

■11月12日発売 ■ACT ■シスコンエンタテイメント ■¥5,800（予）



10月発売の電撃攻略王!

電撃ウラワザ王超最新最速版'98年3月~9月	電撃ウラワザ班特別編集	定価:本体800円+税	好評発売中
AZITO2 公式攻略ガイド	電撃PlayStation特別編集	予価:本体950円+税	10/15予定
星の丘学園物語 学園祭 公式攻略ガイド	電撃PlayStation & 電撃G'sマガジン特別編集	予価:本体950円+税	10/22予定

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇒http.www.mediaworks.co.jp/


男は化けぬが、女は化ける。
話題の新作
新感覚ファンタジーバトル
「デストレーガ」
プロモーションムービーを収録!
みんな集まれ!
楽しいイベント盛りだくさん!!
ひろこちゃんに会えるぞ!!
安西ひろこ トークショー
日時:10月11日(日)pm1:00～1:30
場所:CESAイベントステージ(ホール8)
アンジェリーク
今度は『エルンスト』と『オスカー』だよ!
王立研究院主任研究員「エルンスト」
森川智之
炎の守護聖「オスカー」
堀内賢雄
東京ゲームショウ'98秋
会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
開催日:10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00～17:00
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)　後援:通商産業省



20th Anniversary
20周年記念特別作品
KOEI
絶賛発売中!
メインキャラクターデザイン © 岡崎 武士
美しい妖魔・妲己が商の国を滅ぼす。
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
封神演義
ほうしんえんぎ
天と地を縦横無尽に駆け巡る、今までにない3D空間バトル。
山を崩し、水を操り、大地をも変える宝貝の破壊力。
それは、道士・太公望と妖妃・妲己が繰り広げる
奇想天外・波瀾万丈・痛快無比の中国一大伝奇ロマン。
プレイステーション版 6,800円
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
発売記念キャンペーン実施中!!
安西ひろこ・岡崎武士サイン入り原作小説を100名に!
※お買い上げのお客様の中から抽選で100名様に原作小説「封神演義」1・2巻(小社刊)をセットでプレゼント。(応募〆切:10月12日(月)必着)
岡崎武士 特製キャラクターカード!
声優トークショー
●森川智之
日時:10月10日(土)pm1:00～1:45
●堀内賢雄
日時:10月11日(日)pm1:00～1:45
場所:光栄ブースメインステージ(ホール1)
豪華賞品をゲット!! 対戦トーナメント開催
●もんすたあ★レース おかわり・超ドキドキ対戦レース
日付:10月10・11日(土・日)/場所:キッズコーナー(ホール8)
10日→am10:30～11:30/pm1:00～2:00/3:30～4:30
11日→am10:30～11:30/pm12:30～1:30/2:00～3:00
●DESTREGA・対戦バトル トーナメント
日付:10月10・11日(土・日)/場所:KOEIブース(ホール1)
予選:10・11両日→pm1:00～2:00
決勝トーナメント:10・11両日→pm2:15～3:15
●WIN BACK・ガンファイト トーナメント
日付:10月10・11日(土・日)/場所:KOEIブース(ホール1)
予選:10・11両日→am10:00～11:00/pm2:45～3:45
決勝トーナメント:10・11両日→am11:00～12:00/pm3:45～4:45
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
NO RESALE
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
株式会社 光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


PlayStation
新感覚ファンタジーバトル
デストレーガ
DeSTREGA
好評発売中
レリックを復活させ大陸支配をもくろむ者たちと、その力を再び封印しようとする
操者の末裔たち。魔法飛び交う超絶的なファンタジーバトルが、いま始まる。
■舞台は広大な3次元フィールド。高低差を利用して自由自在にバトルを楽しめる。
■魔法の要素と音声がリンクしている3つのボタンの
組み合わせて、多彩な魔法攻撃を展開できる。
ボタン
魔法 速さ 力 範囲
音声 ティル アス フォウ


KOEI
20th Anniversary
魔法なしでは、
もうバトれない。
プレイステーション版
5,800円
アナログコントローラ
DUAL SHOCK
対応
DESTREGA
DESTREGAハイパーガイドブック
東京ゲームショウ'98秋
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
開催日：10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00～17:00
豪華賞品がもらえる
「対戦バトルトーナメント」
10・11日：両日開催!!●場所：光栄ブース
NO RESALE
当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません
Produced by
ω-Force
株式会社光栄



君を待つ520人の英雄。
歴史シミュレーションゲーム
三國志
第6のドラマ、プレイステーションへ
話題の新作
新感覚ファンタジーバトル
「デストレーガ」
プロモーションムービーを収録!



KOEI
20th Anniversary
VI
発売記念キャンペーン!
初回限定
美麗本『軍略マニュアル』がもらえる!
お買い上げの方に、シナリオ紹介からゲームの進め方、武将ランキングまで網羅したオールカラーの「軍略マニュアル」をその場でプレゼント。他では手に入らないプレミアブックでみんなに差をつけよう!
自らの夢を語り、局面に応じて意見を主張する武将たち――
今、興亡のドラマが、あざやかに幕を上げる。広大な大陸を活かした戦術の粋。プレイにより変化する長期イベント。シリーズ最大のテーマ<天・地・人>が、三國志の進化を一気に加速する。
10/8発売
●プレイステーション版 9,800円
TOKYO GAME SHOW
BOOKS
攻略本 三國志VI ハイパーガイドブック【攻略編】【データ編】◆各1,200円
小説 超・三國志 上 中 下 ◆各971円
歴史ポケットシリーズ 三国志武将列伝 趙雲伝 放浪の子竜 ◆700円
三国志武将列伝 周瑜伝 上 下 ◆各690円
◆各570円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http:
PlayStation
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです
株式会社光栄
223-8503 TEL.045-561-6861


KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
ドラマチックがやってくるぞ。
種牡馬・レースなどは最新データを使ってるぞよ!
手近な短期目標も設定できるのじゃ!
ライバル馬主と熱い闘いのドラマよ!
オリジナル種牡馬で独自の血統構築だ!
GAME SHOW
Winning Post 3
ウイニングポスト
プログラム'98
競馬シミュレーションゲーム
さらに
血統づくりがスゴ面白い!
プレイヤー独自の血統で、なみいる大種牡馬の仔たちと戦う——
ブラッドスポーツとしてのロマンここにあり!ライバル馬主との闘い、
短期目標の設定、育成・調教の強化、各種データの最新化などなど、
競馬ゲームの決定版"ウイポ3"がパワーアップして新登場!
10/1 ON SALE
6,800円
攻略本 「ウイポ」最新作のおもしろさ、すべて教えます!
Winning Post3プログラム'98 ハイパーガイドブック
●1,200円 スタジオフェラル・編 9月下旬発売
Nintendo GAME BOY
■ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
PlayStation
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。



光栄自信の名作ラインナップ。バリエーション豊富に勢揃い！
好評発売中
20th Anniversary
歴史シミュレーションゲーム
織田信長伝
天下統一へと導く有名合戦をリアルに再現
織田信長伝
歴史シミュレーションゲーム
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
チンギス・ハーンの生涯を題材にした戦略級SLG
蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史
歴史シミュレーションゲーム
三國志II
三国時代の人間ドラマが今甦る！
●5,800円
三國志II
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望　将星録
驚異的な進化をとげヒット記録更新中！
信長の野望 将星録
20th Anniversary
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク デュエット
二人の女王候補が帰ってきた！
●7,800円
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク デュエット プレミアムBOX
特製オルゴール付きのスペシャルバージョン！
●9,800円
アンジェリーク デュエット
Winning Post3
20th Anniversary
血統作りがスゴ面白い。
Winning Post3
ウイニングポスト
20th
20周年記念作品
ゲームボーイ版
ハラハラドキドキの大競走!!
もんすたあ★レース
話題のモンスター競走ゲーム！選手交代や特技の使用もOK!通信対戦や、モンスターの交換・ミックスで最強チームを作ろう!　●3,980円
大陸統一のロマン広がる歴史SLG
歴史シミュレーションゲーム
三國志V with パワーアップキット
歴史上の人物と夢の対局！麻雀ソフトの決定版
麻雀大会II Special
光栄のプレイステーション ザ ベスト版
the Best
PlayStation the Best
競馬シミュレーションゲーム
WinningPost2 プログラム'96
●2,800円
歴史シミュレーションゲーム
三國志IV
●3,800円
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・覇王伝
●2,800円
リコエイションゲーム
太閤立志伝II
●2,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社 光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



「東京にいる、いちばん大きな野生動物は何でしょう。」森高千里
森高千里
サファリ東京
Windows95
Windows98
coming this October

Memories...

届け、僕の想い。
忘れない、君の笑顔。



「学園祭」。この思い出のアルバムに加えたい、君の笑顔。
汗と努力と、小さな感動に彩られた、かけがえのない二人の日々。
いつからか僕は、クラブのためじゃなくって、君のために手伝ってたんだ。
そして今日、永遠に忘れられない「学園祭」の幕があく。
君はきっと、あの場所で、微笑みながら待っててくれる――

PlayStation

星の丘学園物語
学園祭

10.22 発売予定
学園シミュレーションゲーム
予価5,800円(税別)

「学園祭」関連情報 メディアミックス続々展開中!

- 小説 電撃G's文庫「星の丘学園物語 学園祭」著／[illegible]
  11月10日発売予定　予価:本体660円+税
- コミック 電撃コミック「星の丘学園物語 学園祭　公式コミックファンブック」
  10月27日発売予定　予価:本体660円+税
- 攻略本 電撃攻略王「星の丘学園物語 学園祭　公式攻略ガイド」
  10月22日発売予定　予価:本体950円+税
- CD 「星の丘学園物語 学園祭」ラジオドラマCD
  Vol.1●10月23日発売　Vol.2●11月27日発売　定価:各2,913円+税
- ラジオ 「電撃大賞 学園祭」でラジオドラマ好評放送中!
  文化放送●毎週土曜日26:00~26:30　ラジオ大阪●毎週日曜日26:00~26:30

インターネットで最新情報GET! メディアワークスのホームページ ▶ http://www.mediaworks.co.jp/

MEDIAWORKS (株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL.052-773-7083

「学園祭」セル画プレゼントキャンペーン実施中!! ゲームで使用したセル画を抽選で200名様にプレゼント。 締切り 12月31日消印有効 お問い合わせ先 上記(株)メディアワークス「ユーザーサポート」係までお問い合わせ下さい。


キャッチ・ザ・ハート——
TAITO
電車でGO!2
Pop'n Pop
ぽっぷんぽっぷ

さあ、あの Doki Doki(ドキドキ)を、Take Out(テイクアウト)しよう。

PlayStation

ぽっぷんぽっぷプレイステーション版、10.22新登場。

かわいい！楽しい！奥が深い！とっても遊べるぽっぷんぽっぷ。

■あの人気者バブルンも含まれる9タイプの歴代タイトーキャラクターから、プレイヤーを選択。
■明るいパステル調で統一したグラフィック映像のオリジナルストーリーモード。
■"謎解きモード"と"段位認定モード"を新しく追加。
■デュアルショック振動コントローラに対応。

Pop'n Pop™ ぽっぷんぽっぷ
メーカー希望小売価格 4,800円（税別）

楽しみ方は、キミ次第！いろいろ選べるゲームモード。

（ストーリーモード）（1人で対戦モード）（2人で対戦モード）（段位認定モード）（謎解きモード）（ふぁみりーモード）

一足お先に、出発進行！

この「ぽっぷんぽっぷ」で、あの「電車でGO!2」が体験できます。

「電車でGO!2」プレイステーション版の12月発売に先立ち、この「ぽっぷんぽっぷ」で「電車でGO!2」が体験できます。
走行路線は、「秋田新幹線 こまち」。注目の新路線をいち早く体験できる、見逃せないチャンスです。

★実在の路線をリアルに再現した運転画像と、本物さながらの操作感。
★定刻に駅に停車する機能に加えて、定刻に駅を通過する「定通」機能を、新たに搭載。
★「秋田新幹線 こまち」「北越急行 ほくほく線」「京浜東北線 北行き」を完全再現したラウンド設定。

電車でGO!2™
12月発売予定
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

大好評 絶賛発売中!!
プレイステーション ソフト ラインナップ



Gダライアス
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）



プチカラット
メーカー希望小売価格 4,800円（税別）



パズルボブル4
メーカー希望小売価格 4,800円（税別）



まじかるでーと
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）



電車でGO!
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

今なら買える、電車でGO!専用コントローラ



電車でGO!コントローラ



パズルボブル 3DX The Best
メーカー希望小売価格 2,800円（税別）



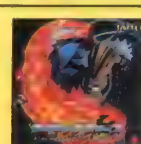
レイストーム The Best
メーカー希望小売価格 2,800円（税別）



アルカノイドリターンズ
メーカー希望小売価格 4,800円（税別）



スペースインベーダー
メーカー希望小売価格 2,800円（税別）



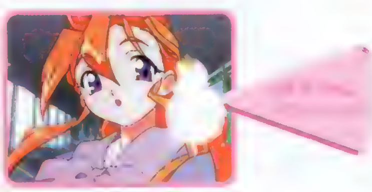
サイキックフォース
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

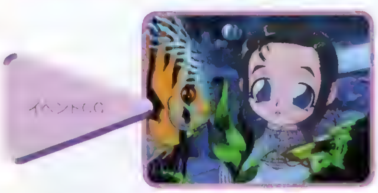
株式会社タイトー®　タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/

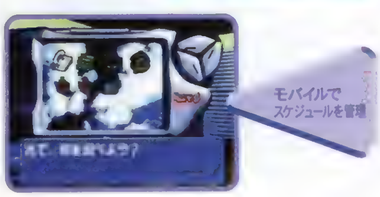
「東京ゲームショウ'98秋」に出展
●期間：10月10日（土）・11日（日）
●時間：10:00〜17:00
●会場：幕張メッセ 展示ホール3
ぜひ、タイトーブースへお越しください

本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50
タイトーお客様係 TEL:045-593-7115（受付時間 月〜金 13:00〜17:00）









素敵なクリスマスイブを過ごすための学園恋愛シミュレーションゲーム

エフィカス この想いを君に…

プレイステーション用ソフト　10月1日発売予定　6,800円(税抜)

主人公(プレイヤー)は、高校2年の秋、エフィカス学園に転校することになります。そこで、学園で人気の3姉妹を中心とした女の子達とのラブ・ストーリーが始まります。主人公の目的は、気に入った女の子との好感度を高めて、最終日のクリスマス・イブを一緒に過ごすことです。

声の出演　皆口裕子　笠原弘子
飯塚雅弓　増田ゆき
田中敦子　大谷育江
定岡小百合　古川恵実子
七森美江　那須めぐみ(声優オーディション優勝者)

キャラクターデザイン　撫荒武吉

初回特典"特製目覚まし時計"



初回出荷分の製品に、"特製目覚まし時計"(3種類のうちどれか1つ)が特典として付いてきます。
数に限りがありますのでお早めに御予約下さい。


ィカス～
深見 遥
CV:那須めぐみ
「エフィカス　この想いを君に…　攻略ガイドブック(仮)」
(株)メディアワークスより発売予定
ラジオドラマCD
エフィカス
この想いを君に…
VOL.1 (ABCA-1) 好評発売中
VOL.2 (ABCA-3) 10月発売予定
定価 各3,000円 (税込み)
販売：キングレコード
オリジナルビデオアニメ
エフィカス
この想いを君に…
VOL.1 (ABVA-1) 好評発売中
VOL.2 (ABVA-2) 10月発売予定
定価 各5,800円 (税込み)
販売：キングレコード
元気株式会社
〒169-0072　東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル 5F
TEL 03-3200-3800（ユーザーサポート）
Genki
©1998 GENKI


PlayStation
少女の輝き、剣に宿る。
サウザンドアームズ
Thousand Arms
■プレイステーション専用ソフト(CD-ROM 2枚組)
■RPG(1人用)
■アナログコントローラ/DUAL SHOCK/メモリーカード対応
アナログコントローラ対応(振動のみ)
原案・企画 伊東 岳彦
PRODUCED BY 広井 王子
RED
'98年12月発売予定
主題歌・エンディング 浜崎 あゆみ(avex trax)
©ATLUS/RED 1998



精霊鍛冶師の少年と
精霊の声が聞こえる少女の
壮大なる冒険活劇——
これが
「サウザンドアームズ」の
世界だ!
強力な「精霊剣」を
作り出せ!
マイスターシステム
ソディナ
わたし、ソディナ
よろしくね
女の子とのデートで「想い」を高めよう!
この剣だけか……
敵との戦いに勝ちレベルアップ、
そしてマイスターポイントの獲得!
マイスターポイントと女の子からの想いで、
「精霊剣」が誕生!
3D背景と2D
キャラクターの融合で
多彩な迫力を演出!
アニメーションバトル
マイス HP4500/9999 EP512
ソディナ HP2935/9235 EP534
ウィナ HP3260/5160 EP210
▶精霊魔法
アイテム
待機
戦闘シーンは拡大・縮小やカメラ切り替えの演出を用意!
2Dキャラクターの採用で、各キャラクターの
個性が細部で発揮される!
攻撃方法とその効果に、数多くの種類を用意!
※画像写真はすべて開発中のものです
アトラスFAXステーションサービスファンキーネット:03-3258-0753
ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。(ボックスナンバー 7777)
アトラステレフォンサービス:03-5261-2356(毎週月・水曜日 15:00~18:00祝祭日除く)
http://www.atlus.co.jp/
ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8


PlayStation
大変ながらくお待たせしました。
さらに覚醒して、10月1日発売決定！
トレカ召喚キャンペーン実施中！
（株）ブロッコリーより「ガーディアン リコール トレーディングカードシリーズ（仮）」が近日発売！
未公開イラストを含め全17種類以上（予定）！ご期待ください。
Guardian Recall
ゲーム部分には新システム
トワイス・デュエル・システムA.T・D・SVを採用
マスターユニットと守護獣ユニットによる
攻防一体の戦闘がシミュレーションの
新しい世界を開きます。
XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシング エンタテイメント事業部
〒108-0014 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F
http://www.xing.co.jp/
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
CD-ROM2枚組 予価6,800円（税別）


PlayStation
GANGWAY MONSTERS
ボク達と一緒に冒険しよう。
激突、攻撃、パワーアップ！ファンキーなモンスターを使いこなせ！
史上初のモンスター育成アクションゲーム!!
懐かしいベーゴマのようなマシンに乗ったモンスター達が激しくぶつかりあう。モンスターには個性あふれる顔ぶれが、
全50体以上登場する。さらに、バトルに勝利するごとにモンスターを育成していける楽しみも満載。
バトルフィールドも6ステージ用意されている。自分だけのモンスターを育てよう。
ギャングウェイ・モンスターズ
10.15 ON SALE!
標準価格：￥5,800(税抜)
●SLPS-01468 ●プレイステーション用ソフト ●ジャンル：モンスター育成アクション ●プレイ人数1～2人 ●メモリーカード1ブロック使用 ●デュアルショック対応
初回特典：対戦おでかけセット(V.S.バトル記録手帳&巾着ぶくろ)
発売元／お問い合わせ：株式会社ソニー・ミュージック エンタテインメント
〒162-8715東京都新宿区市谷田町1丁目4番地 TEL:03-3266-5071 http://www.sme.co.jp/Amusement/
©1998 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応


映画では見られない闘いがある。
STAR WARS
MASTERS
OF TERÄS KÄSI
1998,9,23 ON SALE!!
「スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ」
3D対戦ACT 1~2人用　5,800円（税別）
スター・ウォーズの人気キャラクターたちが、3D対戦格闘ゲームで激突。
反乱同盟軍VS帝国軍はもちろん、ルークとハン・ソロが火花をちらす闘いも…
さらに伝統的格闘術の使い手も登場。技と技のぶつかり合いが、いま銀河を制す。
画面は開発中のものです。
前二作だって、あなどれない!
ルーカス・アーツのスター・ウォーズ・シリーズ
スター・ウォーズ レベルアサルトII
スター・ウォーズ ダークフォース
闘うものだけが、このチャンスを手にできる。
Get! THE STAR WARSキャンペーン実施中
9月23日~11月30日
パッケージに同梱のアンケートハガキにご記入の上、下記の中から
ご希望の賞品を1点を選び○を付けて下さい。尚、当選の発表は発送をもってかえさせて頂きます。
都合により商品が変更になる場合があります。
A賞
アナキン・スカイウォーカー胸像 3名様
B賞
ライトセーバーレプリカ 9名様
C賞
限定版オリジナル テレホンカード 200名様
商品お問い合せ先　株式会社やまとTEL03-3865-8211
LUCAS Arts
PlayStation
Used under authorization. BPS logo ©1998 Bullet-proof Software,Inc.
株式会社ビーピーエス


"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
メサイヤ
MASAYA
～麗しの聖騎士たち～
アルバレアの乙女
それは、あなただけの物語・・・。
デートでは甘い会話も……。
緊迫の実戦体験…!!
憧れの『聖乙女』を目指して!
東京ゲームショウ'98秋 出展決定!
10月10日(土・祝)～11日(日) in 幕張メッセ
『アルバレアの乙女』グッズも発売!
育成型恋愛シミュレーション
お買い上げの方に先着で、t.a.p.ピンナップと
モテギ春恵描き下ろしイラストのリバーシブルポスターをプレゼント。
詳しくは店頭にてお尋ねください。
10月8日発売! 価格 ¥5,800 (税別)
キャラクターデザイン モテギ 春恵
コミック版『アルバレアの乙女』
小説版『アルバレアの乙女』
同時発売予定!
©NCS/Rit's 1998 ©NEC Home Electronics,Ltd./Rit's 1997
t.a.p.
Takarazuka Angel Project
エンディングテーマに宝塚歌劇団宙組所属『t.a.p.』
(Takarazuka Angel Project) を起用!
『MELODY～あなたしか見えない～』発売決定!
マキシシングル 11月6日発売 ¥1,836(税込)
『アルバレアの乙女 ～麗しの聖騎士たち～』エンディング他2曲と、特別トーク、オリジナルカラオケを収録。
発売元:NECインターチャネル(株) 販売元:キングレコード(株)
特典いろいろ
新メサCAN² CLUB会員募集中!!
新作ソフト情報など満載の会報をはじめ、メサイヤとファンを熱く結ぶファンクラブが、リニューアルしました。この機会にぜひ、ご入会ください。下記事項をご記入の上80円切手を同封して封書で下記住所「メサCAN² CLUB会員募集DP9」係までご応募ください。
入会金・会費 無料
●氏名(フリガナ) ●性別
●郵便番号 ●住所(フリガナ)
●電話番号 ●E-mail (ある人のみ)
●生年月日 ●お好きなメサイヤのゲーム名
●お好きなゲームジャンル ●お持ちのゲーム機器
※ホームページにも募集要項を掲載しています。
メサイヤ情報をGETしよう!!
インターネットアドレス http://www.ncsnet.co.jp/
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは 〒160-0023 東京都新宿区西新宿8-14-24 西新宿KFビル4F
TEL.03-3365-9033(代表) FAX.03-3365-9034


ロードモナークシリーズ最新作！
1998年12月発売予定
予価¥5,800（税別）
日本ファルコムの
ロードモナークスタッフによる
スペシャルマップ入り！
全てが新しい！
新シナリオ、新キャラクター登場！
自分でオリジナルマップが作れる！
エディットモード搭載！
クリアした成績で段位が取れる！
段位認定システム完備！
君は制覇出来るか？
全100面の新たなる試練！
LORD MONARCH
新・ガイア王国記
パズル的リアルタイムシミュレーションゲーム
ロードモナーク～新・ガイア王国記～
Falcom
©1998 NIHON Falcom Co. ©1998 TOSHIBA-EMI LIMITED
痛快バトルアクションゲーム！
Lucifer Ring
ルシファー・リング
世界を恐怖に陥れた魔王ルシファーは
ルシファー・リングにより封印された。
数百年後、魔導士バイアは
ルシファー復活をもくろみ、
リングを奪いさった。
ルシファー・リングを取り戻さないと
魔王は復活してしまう…
●次々と迫り来る魔界の敵を、
5種類の剣でバッタバッタと斬り倒す。
今までに無かった痛快バトルアクションゲーム！
●剣と剣とが激しくヒット！
リアルな衝撃、デュアルショック対応！
●迫力の大魔法、敵の必殺技攻撃など
最新のエフェクト技術満載！
●最新のポリゴン技術で実現された
“驚異の多関節”敵キャラクター多数登場！
斬って、斬って、斬りまくれ！
1998年12月発売予定
予価¥5,800（税別）
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
©1998 TOSHIBA-EMI LIMITED
PlayStation
東芝EMI株式会社 エンタテイメントソフト事業本部
〒107-8510 東京都港区赤坂2-2-17 ユーザーサポートTel：03-5512-8660
東芝EMIのホームページ：（To Make It!）http://www.toshiba-emi.co.jp
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
TOSHIBA EMI


学費には、低利・無担保・やさしい審査の
「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ
03-3379-3630（YAG国のローン係）
(社)日本映画テレビ技術協会員 (財)日本視聴覚教育協会員 (社)日本漫画家協会員 日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員
他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・
自信ナシの人を実力勝負の人にするアート教育で
99.01%
（平成10年3月卒業生の就職・デビュー率）
達成
YAG
代々木アニメーション学院
平成11年4月入学生願書受付中！
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
しかも
祝金15万円を贈呈
さらに
2年次は40万円で進級できます
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時
（事前にTELを）
CG学部
一年間の費用で二年間学べて、「ミュージカル舞台・演劇科」と「ビューティーアート・メイク科」の勉強もできる。もちろん一年次でデビューもできる
「オンステージ・システム」
好評
125万円で2学科同時に学べて、経費と時間の節減になる
「ダブルスタディ」が
皆さんのご要望に応えて発足
ご希望の方には「オンステージ」又は「ダブルスタディ」の説明書を進呈
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談！
特待生 12万円
特育生 36万円
支給
無料
1日体験入学（YAG学院各校で）
/
学院説明会
ハガキでのお申し込み
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX
595
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail
ピシャリ
CARISMAP
ロスト・ユニバース
LOST UNIVERSE
東京校
原宿校
ひがし校
横浜校
大阪校
名古屋校
福岡校
仙台校
札幌校
広島校
大宮校
沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
（11月）、名古屋（12月）開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-9 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ


DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY
キミの夢をかなえる
ノウハウがここにある。
セガ・エンタープライゼス
ソニー・コンピュータエンタテインメント
任天堂
アトラス
エニックス
カプコン
光栄
コナミ
コンパイル
スクウェア
タイトー
ティーアンドイーソフト
テクモ
ナムコ
ハドソン
バンプレスト
マイクロキャビン
マイクロソフト
アスキー
メディアワークス
(DEA出資企業/ハード・ソフト・OS・出版別 五十音順)
電話予約受付中 下記の番号まで
新作ゲームをいち早くプレイしよう!
モニタリングセミナー参加者募集
ゲームメーカーが運営しているDEAでは、メーカーと協力して発売前のマスターバージョンのゲームや新作ソフトをプレイすることができます。実際にゲームをプレイして、ゲームの流れから背景・動き・音楽にいたるまで細かく評価。将来ゲームクリエイターを目指す人にとってはどういう作品を作ればユーザーが納得するかなど知識を吸収できる貴重なチャンスです。ぜひご参加ください。(開催内容は変更の場合があります)
後援/ニッポン放送
10/18(日) サウザンドアームズ PS
10:30~ 13:00~ 15:10~ 〈ロールプレイング〉 アトラス 12月発売予定
11/8(日) ゲッターラブ!! N64
10:30~ 13:00~ 15:10~ 〈パーティーゲーム〉 ハドソン 年内発売予定
DEAは、代表的なハード・ソフト・OS・出版の企業20社が、次代のゲームクリエーター育成のため、業界を挙げて設立し運営している学校です。ゲーム業界で必要とされる最先端の知識や技術を、プロの現場と同等の環境で学ぶことができます。
ゲーム業界を目指すならDEAです。
■学校説明会■
東 京/10月18日(日)、11月15日(日) 午後2:00より
ゲームクリエイター養成科
●プログラムエキスパートコース
●グラフィックデザインコース
●マスターコース
※マスターコースは、2年間終了後にスキルアップを目指します。
入学に関する相談・資料請求・説明会のお申し込みは
TEL.03-5330-2870
第8期生 生徒募集中
デジタル エンタテインメント アカデミー
〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル4F
東京ゲームショウ'98秋
会 場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター) 展示ホール1~8
開催日:10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00~17:00
主催 社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA) 後援 通商産業省
首都圏の主要プレイガイドで 前売券好評発売中
●前売券:一般 1,000円
●当日券:一般 1,200円
ゲームスクールコーナーに出展
資料送付をご希望の方は、電話、E-mail、またはこの広告の右下にある資料請求券を官製はがきに貼って、❶郵便番号 ❷住所 ❸氏名 ❹年令 ❺学校・学年 ❻電話番号をご記入の上、本校までお申し込み下さい。
ホームページアドレス
http://www.d-e-a.co.jp
E-mailアドレス
shiryo@d-e-a.co.jp
資料請求券
電撃プレイステーション
9/25

GAMERSが、東京ゲームショウに出店決定！

NEWS! き・て・ね♥

開催日：1998年10月10日・11日 10:00～17:00
場所：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
展示ホール7物販ブース

東京ゲームショウ'98秋 ゲーマーズにて前売券発売中

- ●前売券　一般：1,000円
- ●当日券　一般：1,200円
  一般＝中学生以上
  （小学生以下入場無料）

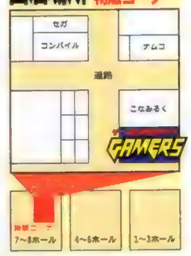
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
後援：通商産業省
お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局 03-3591-1421

ゲームショウ初売り予定商品

- ギルティギア …トレーディングカード
- サムライスピリッツ …トレーディングカード
- ザ キングオブファイターズ'98 …指輪・チョーカー・他
- 続　初恋物語～修学旅行～ …トレーディングカード
- 星の丘学園物語 学園祭+他3タイトル …トレーディングカードプレミアパック

などなど

出店場所　展示ホール7 物販コーナー



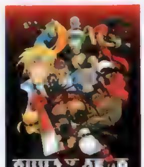


イラスト/コゲどんぼ



新発売 ギルティギア コミックアンソロジー

通販価格：1000円



好評発売中
ギルティギアクイックファイル
通販価格：850円

ギルティギア ハイブリッドカードコレクション 東京ゲームショウより発売開始

表紙は、キャラクターデザインの石渡太輔氏の描き下ろしだ！

■執筆者■

秋葉デンキ　ŎYSTER　神崎らいむ　こまつ璽子
SAUTA　G-ヒコロウ　橘茶茶　道満清明
長尾山彦　藤近みほ　ひらのわたる　星野うり
碧嶺樹　みなづき氷　夢路キリコ

©1998 ARC SYSTEM WORKS Co.,LTD

お嬢様特急 ピンズセット

限定2000セット

スペシャルキャンペーン実施中！ 限定非売品・特製ピンズ（2個入り）が当たる！！ 詳しくはパッケージをご覧ください。

特製ステッカー付 13個セット

通販価格 6650円

発売元：メディアワークス
販売元：ブロッコリー





ブロッコリーハイブリッドカードコレクション

●1袋10枚入 1箱15袋入　ただし「ああっ女神さまっ」のみ1袋8枚入 1箱24袋入●



ハイブリッドカードコレクション	ハイブリッドカードコレクション	ハイブリッドカードコレクション	ハイブリッドカードコレクション
ジャイアントロボ	ああっ女神さまっ ～小っちゃいって事は便利だねっ～	エルフを狩るモノたちII	ドリームジェネレーション
通販価格：5400円	通販価格：6300円	通販価格：5850円	通販価格：5850円

SNKオフィシャル トレーディングカードコレクション
ザ・キングオブファイターズ'98
©SNK 1998
1箱15袋入
通販価格：6000円

企画・制作・発売元 株式会社エス・エヌ・ケイ　販売元 株式会社ブロッコリー



ザ・キングオブファイターズ'98 コミックアンソロジー
10月発売予定
通販価格：1000円

掲載商品の他にも関連商品がございます。
詳しくは通販カタログをお取り寄せ下さい。

カードコレクションの保管に便利！

9月末日発売



悠久幻想曲1＆2
カードホルダー
通販価格：1900円

掲載商品の他にも関連商品がございます。詳しくは通販カタログをお取り寄せ下さい。

カードホルダー追加シートもあり
ハイブリッドカードホールドシート
（3穴・4穴式対応 1シート9枚収納）10枚入
通販価格 380円

NEW!



ハイブリッドカードコレクション
ドキドキプリティリーグ
～熱血乙女青春記～
通販価格：5850円

ガチャキャラPiN

ガチャキャラピンでピンズをゲットだぜ
1プレイ300円
ゲーマーズ各店舗で好評稼働中！

●現在稼働中タイトル
- Piaキャロットへようこそ!!2
- ときめきメモリアル
- ザ キングオブファイターズ'97
- カードキャプターさくら
- 悠久幻想曲1&2 Part1

●10月以降リリース予定
- 悠久幻想曲1&2 Part2
- オールカプコン

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

TV・ラジオCMオンエア中！

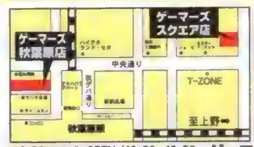
「lain」	テレビ東京系	月曜25:15～
「アニメコンプレックス」	WOWOW	月曜19:00～
「勉沙の覇王ガンダーラ」	WOWOW	金曜25:00～
「銀河漂流バイファム13」	テレビ神奈川	木曜24:10～
	千葉テレビ	金曜25:00～
「マクロス7（再放送）」	テレビ埼玉	月曜24:20～
	テレビ神奈川	水曜24:10～
	千葉テレビ	木曜24:00～
	中部日本放送	木曜26:15～
	毎日放送	土曜26:10～
「佐竹・林原の無法塾（ラジオ）」	文化放送	土曜22:30～



池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



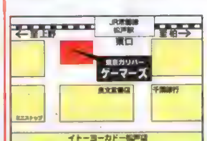
新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F



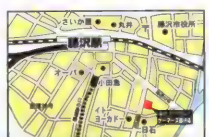
秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツワロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00） TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

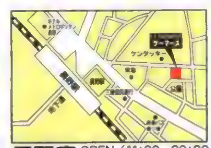
池袋店、ゲーマーズスクエア店には、トレカ交換やカードゲーム対戦に利用できるトレーディングコーナーを設置しております。また、秋葉原店は、秋葉原駅より一番近いゲームセンターとして皆様のご好評をいただいております。ぜひお気軽に、お近くのゲーマーズへ遊びに来てください！



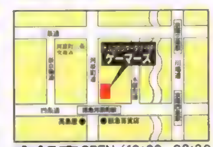
松戸店 OPEN／11:00～21:00 TEL／047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F



藤沢店 OPEN／11:00～21:00 TEL／0466-26-1400（代）
神奈川県藤沢市鵠沼石上1-2 東急プラザB1サンパティーク内



長野店 OPEN／11:00～20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）



京都店 OPEN／10:00～23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでカタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して90円切手同封の上、下記の通販係まで

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP9.25係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1998年11月24日です。

電撃コミックス

アニメ化決定!
新たな感動と興奮を手に入れよう!

最新刊 9/27発売!

ネジを喰らう世界一の冒険屋ボルト・クランク。
彼にシリーズ最大の危機が訪れる!?

EAT-MAN ⑦

吉富昭仁　定価：本体550円+税

◆コミック連載中！　電撃コミックガオ！(毎月27日発売)
◆小説連載中！「EAT-MAN 殺しの遺伝子」電撃B-magazine(毎月10日発売)





人類最後の女の子と、ロボット達との交流を描く、ハートウォーミングSFコミック!

鉄コミュニケイション ①②

たくま朋正　ストーリー原案／かとうひでお　定価：本体各550円+税

◆コミック連載中!
電撃大王(奇数月18日発売)

TVアニメ放映決定!　鉄コミュニケイション
WOWOW 10月5日(月) 19:00~19:50
アニメコンプレックス内 (ノンスクランブル)


イラスト／臣士れい(爆れつハンター⑬)

9月の新刊　9／27発売！

ついに完結！「爆れつ」よ、永遠なれ……。

爆れつハンター ⑬

原作／あかほりさとる
作画／臣士れい
定価：本体550円+税

俊才・所 十三が描く新たなる「SPAWN」登場！

SHADOWS OF SPAWN ①

所 十三　監修／トッド・マクファーレン
定価：本体660円+税

Dengeki American Comics

カース・オブ・スポーン日本語版 ②　BLOOD ROSE編

原作／アラン・マッケロイ　作画／ドウェイン・ターナー　訳／竹中　歩 ほか　定価：本体1,100円+税

ワイルドキャッツ日本語版 ⑦

ジム・リー　訳／沖　恭一郎　定価：本体880円+税

メディアミックスぞくぞく！ 読むならやっぱり電撃2大コミック誌

電撃コミックガオ!
次世代ヒーロー&ヒロイン満載
毎月27日発売

コミック電撃大王 DAIOH
最先端コミック世代に贈るハイクオリティビジュアル誌
奇数月18日発売

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

電撃 NEWS STATION

9月25日
いよいよ開催目前のTGS! メーカーの生の声を聞いちゃうぞ!!



本誌特別編集版

東京ゲームショウ'98秋 徹底攻略ガイド

1998.10.10〜11/千葉・幕張メッセ

冬から来春の大作が一挙に発表されるTGS'98秋まであと2週間。
今回はメーカー直接取材で得た情報をドーンと大公開しちゃうぞ! 必見だ!!

CHECK 1 POINT 注目の出展タイトル・イベントをチェック!!

10月10、11日の開催に向けて準備を進めているメーカー各社。今回はそんな各メーカーを取材し、現時点で入手できた最新情報をお伝えしていくぞ!

まずは注目のメーカーから。ＳＣＥＩでは『ポポローグ』、『レガイア伝説』ほか２作の体験版を配布。『クラッシュ・バンディクー３』(①)の紹介イベントや、某大ヒットパズルゲームの続編お披露目もあるので、必見だぞ。ナムコは『Ｒ４』(②)で統一したブース内でタイムアタック大会を開催。また『リベログランデ』、『スマッシュコート２』の展示や『テイルズ オブ ファンタジア』のビデオ上映もある。『幻想水滸伝Ⅱ』(③)や『beatmania』など、期待のタイトルの展示やイベントを前面に押し出すコナミ。『ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3(仮)』の主役発表イベントも用意されている? エニックスも『ユーラシアエクスプレス殺人事件』に出演したタレントを多数ゲストに迎えたイベントを用意。大量の新作発表にも期待だ。

それから気になるのがブース内イベント。『サウザンドアームズ』のアトラスや、『デジタルフィギュアイイナ』のイマジニア、『フェイバリット・ディア』のＮＥＣインターチャネルなど、出演声優や開発者のトークショーを企画しているところは多いぞ。メディアワークスも『星の丘学園物語 学園祭』に関するイベントを用意している。

また『ＢＯＹＳ ＢＥ… 2nd Season』のヒロインたちの特別フレームのプリクラを設置する講談社や、『新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA』に登場するロボットの合体シーンを使ったイントロクイズを開催するタカラなど、ゲームの世界観に合った個性的なイベントを用意しているメーカーも。バンプレストでは『スーパーヒーロー作戦』の原作映像の特別ＶＴＲ上映や、『スーパーロボット大戦』のＣＭで使用された衣装・ジオラマなどを展示する予定。『御神楽少女探偵団』、『ファーストKISS♥物語』などのステージイベントを行うヒューマンも見逃せない。Ｔ＆Ｅソフトは新作『Sonata』の声優トークショーやコスプレ撮影会、CD-ROM配布などを予定。『Blaze&Blade Busters』(④)の特製アイテムデータ配布(３ブロックの空き容量があるメモリーカードが必要)も行われるのでファンは要チェック。

もちろんゲーム大会もあちこちで予定されている。テクモでは『影牢〜刻命館 真章』の最高アーク獲得コンテストを開催。当日発表の新作もありだ。タイトーでは特急〝はくたか〟の実物大(!)セットの中で『電車でＧＯ! ２』のゲーム大会を常時開催。優勝者には特製ピンバッジが授与されるぞ。

体験版を入手してひと足先に新作をプレイしたい人はこちら。バンダイは『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』の体験版を配布。アスキーでも『火星物語』のミニライブと同時に、『トゥルーラブストーリー２』など４作の体験版を用意している。『玉繭物語』１本で勝負する元気ブースでは、多数の試遊台を設置。プレゼントもあるとのことだ。

それから『ＦＦⅧ』、『チョコボの不思議なダンジョン２』、『チョコボレーシング』、『エアガイツ』、『アナザー・マインド』と、そうそうたるタイトルが出展されるスクウェアと、超注目タイトルを出展するカプコンも必見(下欄参照)! 現時点では詳細がわからないだけに、逆に期待してしまうところだ。

このほかにも、現在出展メーカーは着々と準備を進めている。次号のＴＧＳ直前情報にも目が離せないぞ!!

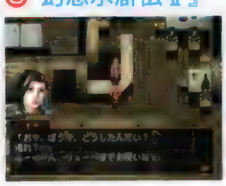
①『クラッシュ・バンディクー3』



②『R4』



③『幻想水滸伝Ⅱ』



④『Blaze&Blade Busters』



『ストリートファイターZERO3』PS版も出展!

カプコンは、全国で行われた『ストリートファイターZERO３』スーパーバトルトーナメント」の決勝大会を開催(11日)。10日に行われる「ＴＧＳ大会」の上位入賞者にも決勝大会の出場権が与えられるので、腕に自信のある人はぜひ参加しよう。そしてなんと、この「ZERO３」のＰＳ版が出展されることも決定。体験プレイも可能なので、期待してカプコンブースへ行こう。

CHECK 2 POINT PDA、DC…今後発売される新ハードの出展はどうなるの？

ソフトだけでなく、年末の発売を控えたハード、周辺機器の登場も今回の大きな目玉だ。まずは音沙汰のなかった、ＳＣＥＩのＰＤＡ。冬に発売があるとすれば、そろそろ発表が…との噂も。ＰＳの新たな可能性を開拓してくれるものだけに、今回のＳＣＥＩブースは気になるところだ。また、初の一般公開となるセガのドリームキャスト。対応ソフトも多数出展が予定されており、その動向はＰＳユーザーとしても要チェック。そして、ＳＮＫが満を持して投入するネオジオポケットも見逃せない。ドリームキャストと接続して、データ交換が可能という点がポイントだ。

これらの情報に注目！

PDA(SCEI)



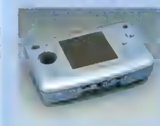
◀ＰＳに接続可能なＳＣＥＩの携帯型情報端末。続報が途絶えているだけに、当日は出展に期待。

ドリームキャスト(SEGA)



◀11月20日の発売日に期待が集まるセガ入魂の新世代機。果たしてＰＳの強力なライバルとなるか？

ネオジオポケット(SNK)



◀ＳＮＫが初挑戦する高性能携帯ゲーム機。その新しい遊びの可能性に注目度も高いぞ！

※ほかに、携帯ゲーム機市場に参入表明したバンダイの動向も気になるところだ。

CHECK 3 POINT 恒例のキッズコーナーや物販コーナーの出展状況は？

キッズコーナー

今回も親子連れの来場者を対象に設置されているキッズコーナー。コナミの『がんばれゴエモン』シリーズや、タイトーの『パズルボブル４』などの、楽しいイベントや出展が予定されている。また、ハドソンの『ボンバーマン』なども注目作の１つだ。



◀親子連れでにぎわうコーナーの様子。すでにＴＧＳの人気コーナーに（写真は前回・春）。

出展メーカー一覧

アトラス、イマジニア、ＳＮＫ、カプコン、コーエー、コナミ、Ｊ・ウイング、セガ・エンタープライゼス、タイトー、トミー、パイオニアＬＤＣ、ハドソン

（以上50音順）

物販コーナー

過去最大のスペースが確保されている物販コーナー。イベントではおなじみ、コナミの「こなみるく」や「電撃屋」などに加え、今回はスクウェア、ナムコもオリジナルグッズの販売を予定。各ブースでは、会場限定グッズなどここでしか入手できない品も多いぞ！

出店メーカー一覧

アスキー、イマディオ、ＳＮＫ、エニックス、ＮＥＣインターチャネル、エポック社、角川書店、カプコン、ゲーマーズ、コーエー、コナミ、コンパイル、新声社、スクウェア、セガ・エンタープライゼス、タイトー、テイジイエル、データイースト、テクノソフト、ナムコ・エンターテインメント・グッズストア、バンプレスト、ファーストスマイル・エンタテインメント、未来蜂歌留多商会、メサイヤ、メダロット社、リバーヒルソフト（以上50音順）

東京ゲームショウ'98秋の前売券（￥1,000・税込）はチケットセゾン、チケットぴあ、ローソンチケット、ＣＮプレイガイド、ＪＲ東日本・みどりの窓口と主要駅のびゅうプラザ等で10月９日まで販売。

CHECK 4 POINT 初心者のための行き方講座！初めての人もこれで安心♥

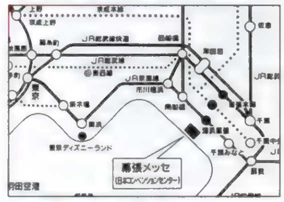
では最後に肝心の参加方法だ。事前の細かい準備が、当日には大きな差になるので、このコーナーをよく読んで念入りに準備しよう。

❶まず、前売券を購入すること！

当日券は券売所に並ぶ手間がかかるので、前売り券の方が断然有利だ。値段も当日の￥1,200に比べて￥1,000と少しお得。取り扱い窓口は欄外を参照。

❷会場までのルートはコレ!!

会場である千葉・幕張メッセへの最寄り駅はＪＲ京葉線・海浜幕張駅。そこから会場までは徒歩で５分。当日は混み合うかもしれないが、このルートが一番確実だ。ＪＲ総武線・幕張本郷駅から幕張メッセ、もしくは海浜幕張駅行きのバスを利用するのもオススメ。会場までは約15分だぞ。



❸会場ではDPSを持ち歩こう!!

会場内は広大で、準備不足では迷うこと必至！　そこで当日は、前日発売のＤＰＳ86号を携帯することをおススメするぞ。見やすく詳細な会場マップを始め、ブースめぐりに便利な情報を多数掲載。詳しくは下の予告を見てくれ！

これで完璧　次号Vol.86（TGS前日号 10月９日発売号）予告

ＴＧＳ前日の10月９日に発売のＤＰＳ Vol.86では、直前大特集として可能な限りの新鮮な情報を多数掲載！　細かい所までよくわかる最新版会場マップや、出展メーカーおよび展示タイトルのリスト、さらにはお試しプレイの可否や配布予定のグッズ一覧など、ＴＧＳを隅々まで楽しむ情報を網羅しているぞ。もちろん各特設コーナーの詳細もフォロー。これ１冊で当日の攻略は完璧なのだ！

——新作アーケード情報もチェック！

AMショーレポート



９月19日～20日、最新アーケードゲーム機を集めた「第36回アミューズメントマシンショー」が開催された。カプコンやナムコなど、ＰＳの人気メーカーが出展していたぞ。ここでは会場で注目を集めていたタイトルを紹介しよう。コナミは「beatmania Ⅱ DX」や、新作「Dance Dance Revolution」など、音楽系ゲームが目立った。ナムコは８人同時プレイ可能なRCG「レースオン！」が人気。カプコンは新作3D格闘対戦「超鋼戦紀キカイオー」が好評だったぞ。

「超鋼戦紀 キカイオー」



▲多種多様なロボットたちがバトルを繰り広げる格闘ACT。

「beatmania Ⅱ DX」



▲ご存じ「beatmania」の最新作。写真では見づらいが、鍵盤の数が増えている。

GOODS 新商品

この秋をクールに決めるb.m.(ビートマニア)グッズが発売中!

『ビートマニア』関連グッズ

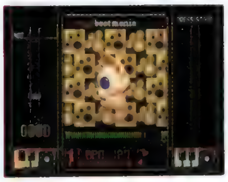


▲ずらりそろったb.m.グッズ。センスの良さはゲームそのままなのだ！

アーケードだけでなく街角でも使える『ビートマニア』関連グッズが続々登場!

現在アーケードで一大旋風を巻き起こしているコナミの新感覚DJソフト『beatmania』。PS版の発売を10月1日に控え、ますます人気の高まりそうなこのゲームに、各種関連グッズが登場だ！　シャツやバッグなど、『beatmania』のクールな印象に見合ったアイテムがずらりと並ぶ。これを身に付けてゲームをプレイすれば、その臨場感は極限まで高まること間違いなし！　そのまま街角に繰り出しても自然にキマる、実用性の高さもウリなのだ。さりげなく着こなして、ライバルに差をつけよう！

※記事内の価格はすべて税別。



◀ＰＳ版も、10月1日に発売！家で練習してアーケードでのデビューを目指せ！ 専用コントローラも同時発売なので要チェックだ。

中でもオススメはコレ!

Tシャツ



ビートマニアのロゴを大胆に胸にプリントしたＴシャツ。絵柄は３種類あるぞ(写真はＡタイプ)。…各・￥2,800

ワッチキャップ



リフレクト（光が反射する）素材を使用したワッペンが付いたワッチキャップ。秋口には最適のアイテムだ！…￥2,500

DJバッグ



ＬＰジャケットがスッキリと収まる２wayバッグ。前、背、側面にそれぞれポケットを装備。…￥4,800



▲プライズアイテムとしてアーケードに並ぶグッズの数々。取れるまで大金を投入する!?

プライズアイテムも注目だ!!

クレーンゲーム等のプライズアイテムとしても『beatmania』グッズは人気爆発！　ショップで買えないレアアイテムだけに、見つけたら即ゲットしないとなくなる可能性大だ!!

現在発売中のアイテムをチェック!!

●CDケース
表面にDJマークの型押しが施されているぞ。¥1,800
●ウォレット&チェーン
機能性に優れたチェーン付き財布。…………¥2,800
●マウスパッド
レコードをモチーフにした円形デザインだ。…¥1,500
●ジッポーライター
暗闇で青く光る蓄光プレート仕様なのだ。……¥6,800

CAMPAIGN キャンペーン

"ウイポー族"の挑戦状

『ウイニングカップ'98Autumn』開催のお知らせ!!

10万円獲得を目指すブリーダーにスーパーチャンス到来!!



秋競馬がますます楽しくなってきた今日この頃、いかがお過ごしでしょうか？　無敗の３歳チャンプ・グラスワンダーやダービー馬・スペシャルウイークの動向も気になるけど、何はともあれ資金がなくっちゃ始まらない。そんなあなたになんと、優勝すれば賞金10万円を得られるビッグなチャンスのお知らせ！　参加方法は簡単。10月1日に発売される『ウイニングポスト３　プログラム'98』に同梱されたハガキに自慢の愛馬のパスワードを書いて送ろう。後は、電撃王及び電撃ＰＳ誌上で発表されるレース結果を待つだけ。前回までと違い参加者はPSユーザーのみなので、メンバーも手薄だぞ。



◀これくらいの馬ができたら応募のチャンス。目指せ賞金10万円!!

応募の心得

応募期間：1998年10月1日～10月30日（必着）。
応募対象：PS版「ウイニングポスト３　プログラム'98」購入者のみ。
対象レース：京都芝1600m（マイルCS）、東京芝2000m（天皇賞秋）、中山芝2500m（有馬記念）。結果は12月頃発表予定。

GOODS 新商品

待望のLD-BOXが発売

バンダイビジュアルLD/VC関連情報

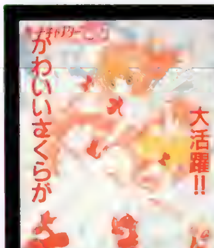




せつなさの旅をすべてキミの元へ。

アニメ版「センチ」ワールドとして、大好評のうちに終了したＴＶアニメ「センチメンタルジャーニー」。12人の少女たちが織りなす思い出の数々が、全話収録のＬＤ－ＢＯＸになったぞ！　全国12都市を舞台に、１話完結形式でヒロインたちの甘くせつない純愛ストーリーを描く。特典として各巻の後日談を収録したボイスダイアリーＣＤも付いた、ファン必携の一品なのだ！

センチメンタルジャーニーLD-BOX
▶発売中　▶¥36,000(税別)
▶バンダイビジュアル



話題作はほかにも…&プレゼント♥

NHK衛星放送にて大好評放送中の「カードキャプターさくら」が早くもLD&ビデオ化!!　これを記念して原作者のCLAMP先生描き下ろしの特製ポスターを５名様にプレゼント。詳しくは欄外を参照してね。

カードキャプターさくら Vol.1(LD&VC)
▶発売中▶¥5,000(税別)▶バンダイビジュアル

カードキャプターさくら・ポスタープレゼントの宛先:〒101-8305（株）メディアワークス　ＤＰＳ編集部「さくらポスタープレゼント」係まで。しめ切りは10月８日（消印有効）。発表は発送をもってかえさせていただきます。

TOPIC トピック もうすぐ学園祭の季節です!

『星の丘学園物語 学園祭』関連情報

10月に発売を控えた新作SLGの関連情報をお届けするぞ!



学園祭目前の高校を舞台に、リアルな高校生活が体験できる恋愛SLG『星の丘学園物語 学園祭』。10月22日の発売を前に、イベントを行うことになったぞ! 会場はP.212～でも特集している「東京ゲームショウ・メディアワークスブース」で、気になるゲストは10日が声優の前田愛さん、前田このみさん、11日が同じく声優の西川宏美さん、永野愛さんだ。詳細は未定だが、発売前にさまざまな情報をキャッチできるチャンス! ぜひ会場に行って参加してほしい。また、早くもCDの情報も入ってきたぞ! 詳しくは下欄をチェックだ!!



「ドラマCDVol.1」が発売!

このドラマCDは、「電撃大賞」(文化放送・毎週土曜26時～、ラジオ大阪・毎週日曜26時～)で放送中のラジオドラマを収録。4話分のストーリーと、出演声優のフリートークが楽しめるぞ。10月23日にエイジップ/キングレコードから発売。価格は¥3,059(税込)の予定。

CAMPAIGN キャンペーン 店員さん、募集中!

テイチク・新タイトル登場キャラ募集のお知らせ

キミの作ったキャラがゲームに登場する! さっそく応募だ!



▲このタイトルの詳細情報は、今後の本誌をチェックだ!!

テイチクは、来春発売予定のSLG『レストランドリーム(仮)』に登場するキャラクターを募集中だ。優秀な作品は、実際にゲームキャラとして登場する可能性も! 募集中のキャラはレストランに関係する人なら何でもOK。応募の際にはキャラクターの、①名前、②年齢・誕生日・血液型、③スリーサイズ、④出身地、⑤イメージイラスト(写真等でも可)⑥プロフィール(400字程度)を記入して下記のあて先まで送ろう!

はみ出し 電撃情報ステーション

●「ナンバァール」当選番号を発表!!……ナムコのガンSTG『ガンバァール』のプレゼントキャンペーン「ナンバァール」の当選番号が決定した。この番号はゲーム誌、一般誌対抗のゲーム大会中に決定されたもので、もちろん本誌も参加したぞ(結果は1回戦敗退だったんですけど……)。当選番号は以下の通り。

1等「DVDプレイヤー」(5名) …84番

2等「ループマスター」(45名)

…………………02番、41番、78番

3等「CDクリーナー」(100名)

………………11番、16番、31番、54番、59番、63番、82番、98番

なお、応募者が当選者数を越える番号については、会場内で抽選が行われた。当選番号に該当している人は、ドキドキしながらナムコからの連絡を待っていてね。

●東京マルイが、『バイオ 2』のエアガンを発売……『バイオハザード 2』で主人公が使用していた銃をモデルにしたエアガンが、東京マルイより9月24日に発売された。この「デザートイーグル.50AE"バイオハザード2"モデル10インチカスタム」はカプコンの協力により、ゲームに登場した銃を忠実に再現。リアルな作りは、バイオファン、ガンマニアともに満足のいくでき映えになっている。価格は¥25,800(税別)で完全限定生産。



◀商品は木製の箱に入って販売される。高級感あふれる仕様で、プレミアが付くのは必至!?

CAMPAIGN キャンペーン クルルファンは要チェック…だよ♥

『マール王国の人形姫』予約キャンペーン

お店で予約して「オリジナル設定資料集」を手に入れよう!

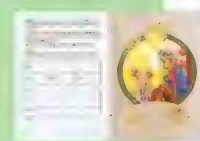


↑目印!!

年末の発売に向けて期待が高まる『マール王国の人形姫』の、予約キャンペーン情報をお伝えするぞ。10月1日から始まる期間中に、店頭(左のポスターが目印)でもらえる予約ハガキを使って予約すれば、もれなく全員に「オリジナル設定資料集」が贈られるのだ。忘れず予約しておこう!

予約はカンタン♥

右がその予約ハガキ。予約するときにお店のスタンプを押してもらい、必要事項を記入して日本一ソフトウェアに送ろう!(しめ切り11月30日・消印有効)



TOPIC トピック クリエイターを目指すなら…

「優勝賞金100万円・ゲーム企画募集!」公募



▲インフィニティが現在開発を進めているPSタイトルの登場キャラ。こちらも期待大だぞ!

クリエイターを志す若者たちに朗報!

ゲーム制作会社・インフィニティが「優勝賞金100万円・ゲーム企画募集!」と題して、一般からゲームの企画・アイデアを公募しているぞ。優勝者には賞金100万円が贈られ、企画マンとしてゲームの制作にも参加できるのだ。詳しい募集内容の確認方法は欄外を参照。なお、しめ切りは11月30日(必着)だ。

TOPIC トピック 「スパロボ」ファンは必見!

『全スーパーロボット大戦電視大百科』テレビCM ～10月上旬より～

「今日からキミもスパロボパイロットだ!」な第1弾CM!!

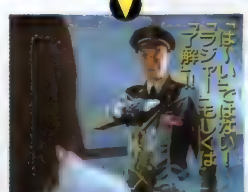
10月29日発売予定の『全スーパーロボット大戦電視大百科』(バンプレスト)のテレビCM収録が行われたので、ここにご報告。このCMは第3弾まで放映される予定で、今回行われたのは第1弾の収録。「スパロボ」の主役の声といえばおなじみの声優・神谷明さんと、タレントの千葉麗美ちゃんの共演がとてもいい味を出していて、コミカルなCMに仕上がっているぞ。



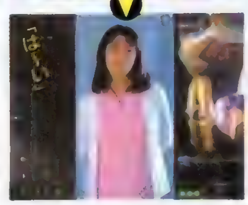
▲麗美ちゃんは「神谷さんと共演できるのが、とても嬉しいです」と感激していたぞ。



◀第1弾CMは、まず神谷スパロボ教官が登場し……。



◀女の子(麗美ちゃん)に厳しく返事の指導をする。



◀それにもかかわらず、女の子の返事は……。

インフィニティの企画募集・資料請求先:〒153-0061 東京都目黒区中目黒1-1-71 ニールセンビル6F インフィニティ株式会社「企画募集内容書送付」係(請求の際は、住所・氏名を明記し、80円切手を貼った返信用封筒を同封のこと)また、同社のHP(http://www.infinity-soft.co.jp/)にも情報がある。テイチク・キャラクター募集の応募先:〒153-8520 東京都目黒区青葉台4-7-7住友青葉台ヒルズ 10F テイチク株式会社・マルチメディア部 電撃係まで。応募の際は住所・氏名・年齢も併せて記入して下さい。しめ切りは10月31日(消印有効)。

Q. 9月30日に発売される「うらわざなんとか」ってそんなにスゴイんですか?

電撃ウラワザ王超新作最速版

DENGEKI URAWAZA OH! CHOSINSAKU SAISOKUBAN

役立つ情報満載の「ウラワザ王」! 注目のポイントをピックアップ!

「電撃ウラワザ王」とは、ゲームを楽しむためのウラワザの数々を、ハードを問わずに大量掲載しているスゴイ本。毎回1年分をまとめて発売してきたけど、この夏の新作ソフトの大攻勢に、嬉しい悲鳴を上げているユーザーの声にお応えし、「超新作最速版」を緊急発売することが決定したのだ。その充実の内容に迫る!



◀夏の大作「武蔵伝」を早くも収録。これを読めばクリアも楽勝!



◀「バイオ2」の情報は最新の「デュアルショックVer.」にも対応。

1. 鮮度の高いタイトルを収録!

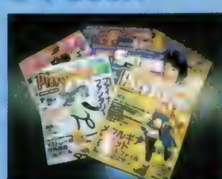
この本では、'98年春〜秋に発売された最新タイトルを可能な限りカバー。8月28日に発売された「イギーくんのぶらぶらぽよん」(N64)まで載っているのだからもう驚き! そのほかにも「ポケモンスタジアム」(N64)や「川のぬし釣り〜秘境を求めて〜」(PS)など、ついこの間店頭に並んだばかりの新作をバッチリ収録。夏休みにやり残したゲームはこれ1冊ですべて解決なのだ!



▲8月20日発売の「川ぬし・秘境を求めて」も載ってるぞ。

2. 5機種も入って¥800!!

現行ハード5機種(PS、SS、N64、GB、SFC)のすべてに対応。いちいち収録ソフトをチェックしなくても、「超新作最速版」1冊あれば、キミのソフトはほぼ間違いなく載っているはずだ。しかも値段は大出血サービス価格の¥800。この情報量でこの値段なら、買って損することなどない! よね。



▲電撃各誌が総力を結集してお届けする超必殺技「電撃ウラワザ王」。その破壊力は9月30日に書店で確認しよう!

3. 250本のソフトに対応!!

収録タイトル数は全部で250を超える。しかも各タイトルごとに数種類のウラワザを収録していて、総ウラワザ数にいたっては、にわかには計算不可能!? それでいて内容は読みやすく、検索も簡単だから安心して買うことができるぞ。

その一部をここで公開!

「F-ZERO X」(64)、「実況パワフルプロ野球5」(64)、「スーパービーダマン バトルフェニックス64」(64)、「コナミGBコレクションVOL.3」(GB)、「NBA Live98」(PS)、「影牢〜刻命館 真章〜」(PS)、「かっとびチューン」(PS)、「GUNDAM THE BATTLE MASTER 2」(PS)、「GUNばれ! ゲーム天国」(PS)、「Guilty Gear」(PS)、「金田一少年の事件簿〜地獄遊園殺人事件〜」(PS)、「クーリエ・クライシス」(PS)、「個人教授」(PS)、「COLONY WARS」(PS)、「XI[sái]」(PS)、「サイドポケット3」(PS)、「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」(PS)、「チョロQマリン Qボート」(PS)、「Tから始まる物語」(PS)、「一立体忍者活劇一 天誅」(PS)、「ワールドスタジアム2」(PS)、「平成 新・鬼ヶ島 前編」(SFC)、「スーパーロボット大戦F完結編」(SS)、「ボンバーマンウォーズ」(SS)……もう入らない〜!

電撃ウラワザ王 超新作最速版

- ▶9月30日
- ▶¥800(税別)
- ▶発行元: メディアワークス
- ▶発売元: 主婦の友社



A. はい。

スゴイっス。

正式名称は「電撃ウラワザ王超新作最速版」、覚えてね。

CREATOR'S INTERVIEW

UCC PRESENTS クリエイター・インタビュー VOL.1

ゲーム業界の最前線で活躍するクリエイターにスポットを当てるクリエイター・インタビュー。記念すべき第1回は、この秋の話題作『サンパギータ』のディレクターを務める吉田慎一氏を直撃。現在まで2タイトルが発売されて大ヒットを記録している、「やるドラ」シリーズについて語ってもらった。

『サンパギータ』ディレクター

吉田慎一氏

Yoshida Shin-ichi

'98年、(株)シュガーアンドロケッツ入社。「やるドラ」シリーズのアシスタントを経て、『サンパギータ』からディレクションを担当している



ドラマをプレイするゲーム＝やるドラ

吉田慎一氏(以下Y)：シリーズ第3弾に当たるこの『サンパギータ』以降を、私たち開発スタッフは〝「やるドラ」バージョン2〞と呼んでるんです。システム面でもいろいろと改良して遊びやすくなっています。もちろん、よりストーリーに没頭してもらえるようにと考えてのことです。ありきたりのものではない、心に残るストーリーになっていますから。

――よりドラマ性が強くなっているということですか？

Y：（テレビの）連続ドラマみたいなものとは方向性が違います。ドラマ性が強くなったといっても、「やるドラ」はやっぱりゲームですから。達成率の表示なんかも、ゲームならではの仕掛けです。最初はあまり意識せずに入れてみたんですが、100%をめざして繰り返しプレイする人が多かったというか、好評のようで(笑)。『サンパギータ』からは、エンディングのタイトルを一覧表で表示するようにしてあります。結局、「やるドラ」というものは、ドラマを楽しむだけでなく、やっぱりゲームとしても楽しんでもらいたいんです。『サンパギータ』はドラマとゲームの両面を強めていく方向を模索した結果です。

――従来のアドベンチャーゲームとは、ずいぶん印象が違いますよね。

Y：僕は「やるドラ」を、まったく新しいジャンルのゲームだと思っているんです。目に見えるところでは、選択肢の内容も、ちょっとヘンですよね。普通のアドベンチャーゲームの選択肢が「白・黒・グレー」の3つだとしたら、「やるドラ」は「グレー・グレー・グレー」の3つ。従来のアドベンチャーゲームを解くような思考だと、すごく悩みますよね。……極端な話、ゲームなら、人を殺せるのか？　というところまで考え込んじゃいますよね。ここでこいつを殺しておけばグッドエンドなんだろうけど、でも、ほんとの自分の気持ちでは殺したくないってことはあると思うんです、ゲームをプレイしていても。本当の自分ならどうするのかってことを常に考えて、ドラマの世界にのめり込んだほうが絶対に楽しめるんじゃないかっていうのが「やるドラ」なんですね。その葛藤が「グレー・グレー・グレー」の選択肢なんです。主人公になりきってプレイしてもらって、エンディングで「よかった！」と思ってもらうのが、作った側としては一番うれしいですね。

――「やるドラ」シリーズは内容的な評価だけでなく、セールスも好調ですね。

Y：受け入れられるのかな？　という不安もあったんですが、面白いものを作っているという自信はありました。前2作のアンケートを見ても、ゲームをやらないような女の子が「彼氏の家でやってます」とか書いてあって。それって彼氏の家に行く口実にしてるんじゃねーか（笑）なんて思いながらも、やっぱりうれしいですね。(「やるドラ」を）プレイしてもらうきっかけはなんでもいいんです。例えば「マリアがカワイイから」という理由でもいい。ただ、プレイを通してドラマを感じてほしいという気持ちが強いので、多くの人にプレイしてもらって、それをわかってもらえたらと思っています。

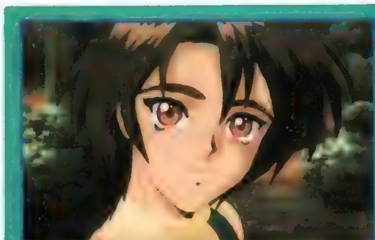
――題材のショッキングさもあるかもしれませんが、『サンパギータ』は、前2作以上にドラマチックなストーリー展開が期待できそうですよね。

Y：今回は、主人公が重大な選択を迫られるシーンがいくつもあるんですよ。そういう選択肢に当たったときは、その状況自体を楽しんでほしいですね。当然その選択肢を見ることができない人もいるわけですから。最高の舞台の中で自分がドラマの主人公を演じられるという喜びを感じてほしいです。

――そういえば、次回作の『雪割りの花』が制作真っただ中ですよね？

Y：はい。この時期、本来ならできあがってなきゃいけないんですけど、まだまだ作り込んでるっていう感じです。作ってる人間が言うのもなんですけど、やってて泣いちゃいましたから、エンディングで。「いい話だぁ」って(笑)。作り手として、そこまで入り込めたことが単純にうれしかったです。普通役者さんが自分の演技を見て泣いたりはしないんでしょうけど、そこはゲームならではの良さじゃないでしょうか。まわりにいたスタッフには笑われちゃいましたけど、その分内容には自信があります。期待してほしいですね。





サンパギータ

●SCEI●¥4,800●10月15日発売

フィリピン出身の少女、マリアとの出会いをきっかけに始まるドラマチックAVG。失われた記憶の行方が、主人公を思わぬ事件に巻き込んでいく…。

◯飲んでみました!

仕事で徹夜が続いたときには、この苦みがいいんですよね。編集部でも1番人気の缶コーヒーです。(編集者A)



美少女&キャラクター満載のゲーム・ビジュアル情報誌!
電撃G'sマガジン
ジーズ
DENGEKI G's MAGAZINE
11月号
9月30日発売
特別定価680円(税込)
別冊付録
『キャラクターコレクションVol.2』+大攻略
合計32ページでお届け!!
キャラの魅力にするどく迫る!
Pia♥キャロットへようこそ!!2 SS
あんなシーンやこんなシーンも!!
注目の新ソフトはこれだ!
北へ。 DC White Illumination
PS トゥルーラブストーリー2
PS 星の丘学園物語 学園祭 ほか
18推 ソフト特集
バーチャコールS SS
ファインドラブ2 SS
She'sn SS
瑠璃色の雪 SS
『ファーストKiss』のコミックが読めるのはG'sだけ!
ファーストKiss☆物語
水上広樹描き下ろしコミック
8ページ+PS版情報も満載!

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 8月24日～9月6日

集計期間内の売り上げでは発売から3日しか経っていない『メタルギア ソリッド』が第1位を獲得！ しかし、初登場タイトルは3つだけと不振。

売り上げTOP20

メタルギア ソリッド

ついに発売された『メタルギア』。今号も、10ページにわたる攻略特集を掲載！

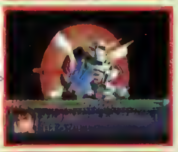
■コナミ
■9月3日■ACT
■¥5,800■174,101
初登場



SDガンダムGGENERATION

オールクリアすると、自分の製造したモビルスーツで友だちと対戦ができるのだ。

■バンダイ
■8月6日■SLG
■¥6,800■48,356
前回1



スターオーシャン セカンドストーリー

年末の大作ラッシュまで、売り上げトップ20の座を維持することができるか!?

■エニックス
■7月30日■RPG
■¥6,800■34,149
前回2



実況パワフルプロ野球'98開幕版

発売から2カ月が経過してもベスト5内。今回のランキングで、唯一のSPGだ。

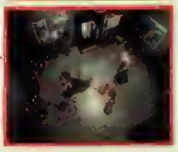
■コナミ
■7月23日■SPG
■¥5,800■31,567
前回3



バイオハザード 2 デュアルショックバージョン

振動以外にも、通常版とは違う難易度や、タイムアタックのモードも楽しめるぞ。

■カプコン
■8月6日■AVG
■¥4,800■21,758
前回4



6	XI[sái] ■SCEI／6月18日／PZG／21,587	前回7
7	川のぬし釣り～秘境を求めて～ ■パック・イン・ソフト／8月20日／RPG／21,377	前回18
8	アストロノーカ ■エニックス／8月27日／SLG／18,924	初登場
9	ガンバァール ■ナムコ／8月6日／STG／17,522	前回5
10	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／14,697	前回13
11	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドvol.3～ ■日本シスコン／8月6日／SLG／14,431	前回6
12	ザ・キング・オブ・ファイターズ京 ■エスエヌケイ／夢工房／8月27日／AVG／13,715	初登場
13	影牢～刻命館 真章～ ■テクモ／7月23日／ACT／13,700	前回11
14	遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル ■コナミ／7月23日／SLG／12,646	前回10
15	爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～ ■ヒューマン／6月25日／RCG／12,345	前回14
16	BRAVE FENCER 武蔵伝 ■スクウェア／7月16日／A・RPG／11,641	前回8
17	パラッパラッパー(ザ・ベスト) ■SCEI／7月9日／ETC／10,573	前回15
18	バイオ ハザード ディレクターズカット デュアルショックバージョン ■カプコン／8月6日／AVG／10,271	前回12
19	私立ジャスティス学園 ■カプコン／7月30日／対戦ACT／9,820	前回9
20	Echo Night(エコーナイト) ■フロム・ソフトウェア／8月13日／AVG／9,136	前回20

前評判TOP20

1	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／冬予定／RPG／22,758	前回1
2	ドラゴンクエストⅦ ■エニックス／99年夏予定／RPG／9,232	前回2
3	テイルズ オブ ファンタジア ■ナムコ／12月予定／RPG／7,299	初登場
4	サンバギータ ■SCEI／10月15日／AVG／7,085	前回10
5	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ■バンダイ／冬予定／STG／5,942	初登場
6	To Heart ■アクアプラス／冬予定／AVG／5,086	前回3
7	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ ■タカラ／12月予定／S・RPG／5,071	前回4
8	スレイヤーズわんだほ～ ■バンプレスト／10月22日／RPG／5,065	前回6
9	チョコボの不思議なダンジョン2 ■スクウェア／12月下旬予定／RPG／4,643	前回7
10	幻想水滸伝Ⅱ ■コナミ／12月予定／RPG／4,637	前回9
11	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ■ガスト／98年予定／RPG／4,423	前回8
12	マール王国の人形姫 ■日本一ソフトウェア／12月予定／RPG／2,433	前回19
13	トゥルーラブストーリー2 ■アスキー／12月10日／SLG／2,210	前回11
14	EHRGEIZ(エアガイツ) ■スクウェア／冬予定／対戦ACT／2,197	前回14
15	みつめてナイトR大冒険編 ■コナミ／11月26日／RPG／2,189	前回13
16	R4-RIDGE RACER TYPE4- ■ナムコ／12月予定／RCG／2,182	初登場
17	エクソダスギルティー ■イマディオ／11月26日／AVG／2,176	初登場
18	火星物語 ■アスキー／10月22日／RPG／1,769	前回15
19	三國志Ⅵ ■コーエー／10月8日／SLG／1,761	初登場
20	勇者王ガオガイガー -BLOCKADED NUMBERS- ■タカラ／99年1月予定／AVG／1,547	前回16

読者人気TOP20

1	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア／97年1月31日／RPG／14,170	前回1
2	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／7月30日／RPG／9,017	初登場
3	ダブルキャスト ■SCEI／6月25日／AVG／7,299	前回2
4	ゼノギアス ■スクウェア／2月11日／RPG／6,413	前回3
5	テイルズ オブ デスティニー ■ナムコ／97年12月23日／RPG／5,306	前回4
6	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／5,264	前回5
7	バイオハザード 2 ■カプコン／1月29日／AVG／3,980	前回7
8	女神異聞録ペルソナ ■アトラス／96年9月20日／RPG／2,653	前回6
9	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／2,647	前回9
10	東京魔人学園剣風帖 ■アスミック・エース エンタテイメント／6月18日／AVG／2,638	初登場
11	悠久幻想曲 ■メディアワークス／97年8月28日／SLG／2,433	前回10
12	BRAVE FENCER 武蔵伝 ■スクウェア／7月16日／A・RPG／2,424	前回13
13	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ ■ガスト／97年5月23日／RPG／2,210	前回11
14	お嬢様特急 ■メディアワークス／7月30日／AVG／2,204	初登場
15	季節を抱きしめて ■SCEI／7月23日／AVG／1,990	前回12
16	Blaze&Blade ～Eternal Quest～ ■T&Eソフト／1月29日／A・RPG／1,983	再登場
17	鉄拳3 ■ナムコ／3月26日／対戦ACT／1,769	前回8
18	ワイルド アームズ ■SCEI／96年12月20日／RPG／1,761	前回14
19	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ／95年10月13日／SLG／1,754	前回15
20	幻想水滸伝 ■コナミ／95年12月15日／RPG／1,748	再登場

ランキング・トピック

今回のランキングからスタートするこのコーナーでは、全国のゲームショップさんにご協力いただいて、最近売れているソフトや今後期待しているソフトなどを教えてもらうぞ！【9月15日調べ】

ショップ1▶ドルフィン山本／メガタウン店(名古屋市) 店長:木川尊生さん

最近一番売れているソフトは、ダントツで『メタルギア ソリッド』(コナミ)です。それに続くのが『封神演義』(コーエー) ですかね。10日に発売されたばかりの『どきどきポヤッチオ』(キングレコード)も、順調に売れています。10月、11月はタイトル的にちょっと寂しい時期ですが、期待しているタイトルをあげるとすれば『仮面ライダー』(バンダイ)や『beat mania (ビートマニア)』(コナミ)、確実なところでは『サンバギータ』(SCEI)ですね。『beat mania』は、おそらく専用コントローラが売り切れになると思います。最近はデュアルショックもよく売れていて、全色そろわない状況です。

ショップ2▶(有)アライブ ファミコンくん(立川市) 店長:井関恵子さん

今月一番売れているソフトは『メタルギア ソリッド』ですね。限定版は予約だけで売り切れになりました。『どきどきポヤッチオ』や『季節を抱きしめて』(SCEI)もよく売れていますが、8月に発売された『ガンダムGGENERATION』(バンダイ) もいまだに人気があります。現在、予約が一番多いソフトは『センチメンタルジャーニー』(バンプレスト)。『サンバギータ』や『beat mania』の予約も多く受けていますが、『beat mania』に関してはソフトのみの予約は入っていません。発売日はまだ未定ですが『To Heart』(アクアプラス)への問い合わせが非常に多いので、このソフトには期待しています。


めぐり愛して

NEXT ISSUE 次号予告

次号86号は、秋・冬の期待作が勢揃い! 超ボリュームの特報の数数や、スクウェアのビッグタイトル情報、話題作の徹底攻略など、究極の大サービス!!

●Coming Soon!

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア/ストリートファイターZERO3/メタルギア ソリッド/エリーのアトリエ/スレイヤーズわんだほ～/幻想水滸伝Ⅱ/仮面ライダーほか

電撃PlayStation Vol.86は 10月9日(金)発売



表紙イラスト●サンパギータ
©1998 Sony Computer Entertainment inc.
Produced by Sugar&Rockets inc.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

インフォメーション

●83号で紹介した、「イイナTGSイベント」の問い合わせ電話番号は、以下の番号に変更になりました。
新:03-3238-0371

●TGSには、メディアワークスも出展するぞ。イベント盛りだくさんの内容は、本誌P.212～213のTGS情報ページでチェック!

電撃PlayStation Vol.85

1998年10月9日発行 第4巻 第23号 通巻81号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク]中里卓司、藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原準、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷口一茂
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋、コマツヒロノリ
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

D11は『仮面ライダー』にも会える2枚組!! 技の1枚目は『幻想水滸伝Ⅱ』『トゥルーラブ2』ほか6つの体験版、力の2枚目には『レガイア伝説』『サンパギータ』の体験版を収録!

電撃PlayStation D11 次号D11は10月15日(木)発売

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●10月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
1	1日	最強の囲碁	アンバランス	¥7800/TBL	179
2	1日	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	エクシング・エンタテイメント	¥6800/S・RPG	100+181
3	1日	efficus この想いを君に…	元気	¥6800/SLG	
4	1日	ウイニングポスト3 プログラム'98	コーエー	¥6800/SLG	
5	1日	beat mania	コナミ	¥5800/ETC	107+106
6	1日	サンコレBEST おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥2800/PZG	
7	1日	サンコレBEST 麻雀ステーション MAZIN「麻神」	サンソフト	¥2800/TBL	
8	1日	ロジック麻雀創龍 エクセレント	日本一ソフトウェア	¥2800/TBL	
9	1日	仮面ライダー	バンダイ	¥5800/対戦ACT	100+182
10	8日	サイレントメビウス CASE:TITANIC	ガイナックス	¥5800/AVG	
11	8日	三國志Ⅵ	コーエー	¥9800/SLG	
12	8日	エキサイティングバス	コナミ	¥5800/SPG	173
13	8日	実況アメリカンベースボール2	コナミ	¥5800/SPG	179
14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]/TBL	
15	8日	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～	メサイヤ	¥5800/SLG	
16	15日	スペクトラルフォース2	アイディアファクトリー	¥5800/SLG	
17	15日	中島みゆき「なみろむ」	オラシオン	¥5800/ETC	
18	15日	カプコン ジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	カプコン	¥5800/ETC	175
19	15日	MTB DIRT CROSS(エムティービー・ダートクロス)	サミー	¥5800/RCG	181
20	15日	四川風激辛麻雀	シー・ラボ	¥4800/TBL	
21	15日	グラニュー島! 大冒険	秀和システム	¥5800/ACT	177
22	15日	サンパギータ	SCEI	¥4800/AVG	164
23	15日	ギャングウェイ・モンスターズ	SME	¥5800/ACT	
24	15日	AZITO2	バンプレスト	¥5800/SLG	
25	15日	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800/TBL	
26	15日	ひみつ戦隊メタモルV デラックス	毎日コミュニケーションズ	¥6800/AVG	
27	22日	マリア～君たちが生まれた理由(ワケ)～(ザ・ベスト)	アクセラ	¥2800/AVG	
28	22日	火星物語	アスキー	¥6800/RPG	
29	22日	火星物語(10大付録付き限定版)	アスキー	¥9500/RPG	
30	22日	五竜陣エレクトロ	アスク	¥4800/PZG	182
31	22日	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800/ETC	
32	22日	デザエモン Kids!	アテナ	¥5800/ETC	177
33	22日	ROX ーロックスー	アルトロン	¥5800/PZG	
34	22日	デジタルフィギュア イイナ	イマジニア	¥5800/SLG	
35	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
36	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.2 THE将棋	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
37	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.3 THE五目ならべ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
38	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.4 THEリバーシ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
39	22日	森高千里 サファリ東京	コーエー	¥4800/ETC	
40	22日	ストライカーズ1945 Ⅱ	彩京	¥5800/STG	
41	22日	競馬エイト'98秋冬	シャングリ・ラ	¥6400/ETC	182
42	22日	LOVE GAME'S～わいわいテニス～サービスプライス版	Tears	¥2800/SPG	
43	22日	オウバードフォースアフター	バンダイ	¥5800/SLG	173
44	22日	スレイヤーズわんだほ～	バンプレスト	¥6800/RPG	
45	22日	猫なカ・ン・ケ・イ	ビクターソフト	¥5800/SLG	
46	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]/SLG	
47	22日	STREET BOARDERS	マイクロキャビン	¥5800/ACT	
48	22日	バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル	マップジャパン	¥5800/SLG	
49	22日	星の丘学園物語 学園祭	メディアワークス	¥5800/SLG	
50	29日	雷弩機兵ガイブレイブⅡ	アクセラ	¥5800/A・RPG	175
51	29日	アフレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800/SLG	
52	29日	グレイトヒッツ	エニックス	¥5800/ETC	
53	29日	御意見無用Ⅱ	ケイエスエス	¥5800予定/対戦ACT	
54	29日	だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～	講談社	¥5800/RPG	
55	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]/SPG	
56	29日	必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	サンソフト	¥3980/SLG	
57	29日	CARDINAL SYN(カーディナル・シン)	スパイク	¥5800/対戦ACT	
58	29日	レガイア伝説	SCEI	¥5800/RPG	100
59	29日	全スーパーロボット大戦電視大百科	バンプレスト	¥6800予定/ETC	
60	29日	海のOHI YAHI	ビクターソフト	¥5800/SLG	
61	下旬	蒼夢の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6800/SLG	182
62	下旬	Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200/SLG	
63	10月	ぽっぷんぽっぷ	タイトー	¥4800予定/PZG	179
64	10月	ジオメトリーデュエル	タカラ	¥5800/AVG	
65	10月	POWER LEAGUE	ハドソン	¥5800予定/SPG	

●11月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
66	5日	ZEUS CARNAGE HEART SECOND	アートディンク	¥5800予定/SLG	
67	5日	ドカポン! 怒りの鉄剣	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800/TBL	
68	5日	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800予定/PZG	
69	5日	LUCKY LUKE(ラッキー・ルーク)	サミー	¥5800/ACT	
70	5日	サンコレBEST 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト	¥2800/SPG	
71	5日	サンコレBEST 必殺パチンコステーション	サンソフト	¥2800/SLG	
72	5日	MONSTERSEED(モンスターシード)	サンソフト	¥5800/RPG	
73	12日	アナザー・マインド	スクウェア	¥5800/AVG	178
74	12日	スマッシュコート2	ナムコ	¥5800/SPG	
75	12日	VIGILANTE 8(ヴィジランテ8)	シスコンエンタテイメント	¥5800/ACT	
76	12日	serial experiments lain	パイオニアLDC	¥5800/ETC	
77	19日	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング・	¥5800/STG	180
78	19日	ADVAN Racing	アトラス	¥5800予定/RCG	
79	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.5 THE囲碁	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
80	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.6 THE花札	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
81	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.7 THEカード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
82	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.8 THEソリティア	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
83	19日	武戯	コナミ	¥5800予定/対戦ACT	
84	19日	ピットフォール3D	ビクターソフト	¥5800/ACT	183
85	20日	ファミレスへようこそ!(仮)	ベック	¥5800予定/SLG	183
86	26日	好奇心は猫を殺すか	アスキーサムシンググッド	¥5800/AVG	
87	26日	ジグザグボール	UPSTAR	¥5800/ACT	182
88	26日	わくわくバレー	アテナ	¥4800/SPG	
89	26日	Kitty the Kool! カブキでたのしくおどってね!!	イマジニア	¥4800予定/ACT	
90	26日	エクソダスギルティー	イマディオ	¥5800予定/AVG	
91	26日	FIGHTING ILLUSION～K-1 GRAND PRIX'98～	エクシング・エンタテイメント	¥5800/SPG	
92	26日	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	¥7800/AVG	174
93	26日	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	¥5800予定/RPG	
94	26日	テトリスプラス(廉価版)	ジャレコ	¥2800/PZG	
95	26日	1on 1	ジョルダン	¥5800/SPG	188
96	26日	雪割りの花	SCEI	¥4800予定/AVG	172
97	26日	リベログランデ	ナムコ	¥5800/SPG	176
98	26日	久遠の絆	フォグ	¥5800/AVG	
99	上旬	本格花札	アルトロン	¥5800/TBL	
100	下旬	Wizard's Harmony R	アークシステムワークス	¥5800/SLG	
101	下旬	ミスランド2	アルトロン	¥5800/PZG	
102	下旬	DUKE NUKEM	キングレコード	¥5800/STG	
103	下旬	鈴鹿8時間耐久ロードレース チーム運営シミュレーション	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定/SLG	
104	下旬	ファーストKiss☆物語	ヒューマン	未定/AVG	
105	下旬	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800/SLG	
106	11月	FIFA WORLD CUP 98～フランス98総集編～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800/SPG	
107	11月	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800/SPG	
108	11月	ヴァンパイア セイヴァー EXエディション	カプコン	¥5800/対戦ACT	
109	11月	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	カプコン	¥5800/ETC	
110	11月	TOYS DREAM	ケイエスエス	¥5800/SLG	
111	11月	つんつん組2～もじもじぱっくん～	講談社	¥4300予定/ACT	181
112	11月	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800予定/SLG	36
113	11月	G-POLICE	SCEI	¥5800予定/AVG	177
114	11月	めぐり愛して	SME	¥5800予定/SLG	
115	11月	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800/ACT	
116	11月	Juggernaut～戦慄の扉～	トンキンハウス	¥6800/AVG	
117	11月	日本プロ麻雀連盟公認 真・徹萬	ナグザット	¥4800/TBL	
118	11月	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定/SLG	
119	11月	猫侍	ヒューマン	¥6300/AVG	
120	11月	徹底攻略 必勝パチスロ道場 山佐&パイオニア	広美	¥6800/SLG	
121	11月	破壊王～KING of CRUSHER～	ファブコミュニケーションズ	¥5800/ACT	
122	11月	最強 東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥6800予定/TBL	177

●秋予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
123	秋	キミにSteady	シーディーブロス	未定/SLG	
124	秋	日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀	ナグザット	¥5800/TBL	
125	秋	ガルルー～ライティング レヴォリューション～	メサイヤ	未定/RCG	

●12月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
126	3日	玉繭物語	元気	¥5800/RPG	
127	3日	Dance!Dance!Dance!	コナミ	¥5800予定/ACT	
128	3日	HARD EDGE	サンソフト	¥5800/AVG	
129	3日	学校をつくろう!2	ビクターソフト	¥5800予定/SLG	181
130	10日	トゥルーラブストーリー2	アスキー	¥6800/SLG	24
131	10日	TSUMU	ヘクト	¥4800/PZG	
132	10日	マービー・ベィビー・ストーリー	PONOS	¥5800予定/PZG	
133	10日	悠久幻想曲ensemble	メディアワークス	¥3800予定/ETC	14
134	17日	西陣パチンコ天国VOL.3	ケイエスエス	¥5800/SLG	
135	17日	維新の嵐 幕末志士伝	コーエー	¥7800/S・RPG	
136	17日	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800/TBL	
137	23日	山崎一夫と西原理恵子の雀牌道場'99「たぬきの皮算用」(仮)	メディアリング	未定/ETC	
138	下旬	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	未定/RPG	96
139	12月	ザ・ファミレス	アートディンク	¥5800予定/SLG	
140	12月	進め!海賊	アートディンク	¥5800予定/SLG	
141	12月	LUNATIC DAWN Ⅲ	アートディンク	¥5800予定/RPG	
142	12月	バスランディング	アスキー	¥6800/SLG	
143	12月	サウザンドアームズ	アトラス	未定/RPG	102
144	12月	カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～	カプコン	¥5800/ETC	
145	12月	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800/RCG	
146	12月	頭文字D	講談社	¥5800予定/RCG	177
147	12月	鬼眼城	講談社	¥5800/AVG	
148	12月	もんすたあ★レース	コーエー	¥4800/RPG	177
149	12月	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定/RPG	90
150	12月	バトル昆虫伝	ジャレコ	未定/S・RPG	
151	12月	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび世界一周～	SCEI	未定/ACT	154
152	12月	ワンダートレック	SCEI	¥5800/ACT	180
153	12月	スペースインベーダー2000	タイトー	¥2000予定/STG	
154	12月	電車でGO!2	タイトー	¥5800予定/SLG	
155	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	¥5800/TBL	
156	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	タカラ	¥6800/S・RPG	98
157	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ ブレイブチャージボックス	タカラ	¥6800/S・RPG	
158	12月	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4800/AVG	
159	12月	魔法使いになる方法	テイジイエル	¥6800/A・RPG	
160	12月	ルシファー・リング	東芝EMI	¥5800予定/ACT	
161	12月	LOAD MONARCH～新・ガイア王国記～	東芝EMI	¥5800予定/SLG	
162	12月	ゴジラ トレーディングバトル	東宝	¥6800/TBL	
163	12月	蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!	トミー	未定/SLG	
164	12月	ターニングポイント	ナグザット	¥5800予定/SLG	
165	12月	R4-RIDGE RACER TYPE 4-	ナムコ	未定/RCG	156
166	12月	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	未定/RPG	94
167	12月	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	未定/RPG	
168	12月	ボンバーマン	ハドソン	未定/ACT	179
169	12月	名探偵コナン(仮)	バンダイ	¥5800/AVG	
170	12月	サイレントメビウス～幻影の堕天使～	バンダイビジュアル	¥6800予定/RPG	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
171	12月	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	¥6800予定/S・RPG	
172	12月	アメリカ横断ウルトラクイズ 復刻版(仮)	ビクターソフト	¥2800/ETC	
173	12月	ザ・ファミレス～史上最強のメニュー～	ヒューマン	未定/SLG	
174	12月	シヴィライゼーションⅡ	ヒューマン	未定/SLG	
175	12月	ミザーナフォールズ	ヒューマン	未定/AVG	
176	12月	100万円クイズハンター	FPS	未定/ETC	
177	12月	エストポリス伝記Ⅱ ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800/RPG	

●年内予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
178	98年	なげっと～激録!プルプル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定/ACT	
179	98年	Wizardry～DIMGUIL～	アスキー	¥6800/RPG	
180	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定/SLG	
181	98年	COOL BOARDERS 3	ウエップシステム	¥5800/SPG	
182	98年	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	未定/ACT	
183	98年	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	未定/RPG	
184	98年	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	¥5800予定/RPG	
185	98年	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
186	98年	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定/RPG	
187	98年	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定/RCG	
188	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定/PZG	
189	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム/グループ・タック	未定/AVG	
190	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定/ETC	
191	98年	Fighting Eyes	SOLAN	未定/対戦ACT	
192	98年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定/STG	
193	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定/S・RPG	
194	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800予定/RCG	
195	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定/RPG	
196	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800/SLG	
197	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800/AVG	
198	98年末	桃太郎伝説	ハドソン	未定/RPG	179

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
199	冬	To Heart	アクアプラス	未定/AVG	158
200	冬	タワードリーム2	アクセラ	¥5800/TBL	
201	冬	TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	未定/SLG	
202	冬	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800/RPG	
203	冬	UFO	アスキー	未定/???	
204	冬	悠久のエデン	アスキー	未定/RPG	
205	冬	リングライズ	アスキー	¥5800/ACT	
206	冬	空母戦記	アンバランス	未定/SLG	
207	冬	天下統一	アンバランス	¥5800/SLG	
208	冬	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	¥5800/ACT	
209	冬	Knights of GENESIS(仮)	escot	未定/S・RPG	
210	冬	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定/SLG	
211	冬	Little Lovers She so game	NTT出版/日経映像	¥6800予定/TBL	
212	冬	Pixy Garden	escot	未定/SLG	30
213	冬	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定/RPG	
214	冬	ブルムイ ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定/A・RPG	
215	冬	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800/SLG	
216	冬	アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)	コーエー	¥7800予定/RPG	179
217	冬	アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム) プレミアムBOX	コーエー	¥9800予定/RPG	
218	冬	DEEP FREEZE(ディープ・フリーズ)	サミー	¥5800/AVG	
219	冬	EHRGEIZ(エアガイツ)	スクウェア	未定/対戦ACT	16
220	冬	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	未定/RPG	86
221	冬	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800/SLG	
222	冬	サーカディア	SCEI	未定/AVG	
223	冬	ポポローグ	SCEI	¥5800/RPG	82
224	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか 重なりあう未来(あした)へ	SME	未定/SLG	
225	冬	Sonata(ソナタ)	T&Eソフト	未定/RPG	38
226	冬	対戦IIIドリームサーカス(仮)	テイジイエル	未定/SLG	
227	冬	水族館PRO!～フィッシュハンターへの道～	テイチク	未定/AVG	
228	冬	ガンホーブリゲイド	トミー	未定/SLG	40
229	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定/PZG	
230	冬	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5800/ACT	
231	冬	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	¥6800/STG	20
232	冬	スーパーヒーロー作戦	バンダイ	未定/RPG	
233	冬	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定/AVG	
234	冬	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定/STG	150
235	冬	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	未定/TBL	
236	冬	封神領域エルツヴァーユ	ユークス	¥5800予定/対戦ACT	160
237	冬	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	未定/AVG	

●99年予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
238	1月	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説～GOIGO!カジノ～	徳間書店	¥4800予定/TBL	
239	1月	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800/RPG	
240	1月	聖サクラメント女学園 麻雀同好会	アイマックス	¥5800/TBL	
241	1月	快刀乱麻 雅	イマディオ	未定/SLG	34
242	1月	サイコメトラーEIJI	講談社	¥5800予定/AVG	28
243	1月	つんつん組3～カンジ ベーダー～	講談社	¥4300予定/STG	
244	1月	キメラ!ヒーロー学園II	CSCメディアート	¥5800/SLG	
245	1月	真髄・麻仙人	J・ウイング	¥7800予定/TBL	
246	1月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800/SLG	
247	1月	勇者王ガオガイガー ーBLOCKADED NUMBERSー	タカラ	¥6800/AVG	
248	1月	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	¥4800/AVG	
249	1月	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定/S・RPG	
250	1月	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	ビーピーエス	未定/PZG	
251	2月	ネット・スライダーズ(仮)	システムソフト	¥6800予定/SLG	
252	2月	後夜祭 a sherd of youthful memories	翔泳社	未定/SLG	32
253	2月	モンスター・コレクション(仮)	角川書店/ESP	未定/RPG	
254	2月	プレッシャーゾーン	たき工房	未定/STG	
255	2月	サウンドノベル・エボリューション3 街 ～運命の交差点～	チュンソフト	¥5800/AVG	
256	2月	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定/RPG	
257	3月	1970年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ	未定/STG	
258	3月	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800予定/S・RPG	
259	3月	全日本プロレス(仮)	ヒューマン	未定/SPG	
260	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定/AVG	
261	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定/AVG	
262	春	黄(龍)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800/SLG	
263	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定/SLG	
264	春	ZIII O'II	コーエー	¥6800予定/RPG	
265	春	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定/SLG	
266	春	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3(仮)	コナミ	未定/AVG	
267	春	ワンワンダイアリー(仮)	コナミ	未定/SLG	
268	春	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	スクウェア	未定/RCG	
269	春	レストラン・ドリーム	テイチク	未定/SLG	
270	春	MILLION CLASSIC	バンダイ	¥6800/SLG	
271	春	PATLABOR the GAME	バンダイビジュアル	未定/A・AVG	
272	春	DEVICEREIGN	メディアワークス	¥5800予定/SLG	12
273	春	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800/STG	
274	夏	アクアノートの休日2(仮)	アートディンク	未定/SLG	
275	夏	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定/RPG	
276	99年	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800/RPG	
277	99年	ファーランドサーガ2 時の道標	テイジイエル	未定/S・RPG	
278	99年	ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	未定/SLG	183

●発売日未定のソフト

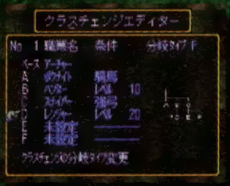
No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
279	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定/AVG	
280	未定	ガレリアンズ	アスキー	未定/AVG	
281	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定/AVG	
282	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定/AVG	
283	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定/RPG	
284	未定	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定/S・RPG	
285	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800/TBL	
286	未定	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	未定/SLG	
287	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000予定/ETC	
288	未定	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	ウルフチーム	未定/A・AVG	
289	未定	ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-	SNK/夢工房	未定/AVG	
290	未定	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	未定/対戦ACT	
291	未定	ECO(仮)	エニックス	未定/SLG	
292	未定	トゥームレイダーⅢ	エニックス	未定/AVG	182
293	未定	Pop'n TANKS	エニックス	未定/対戦ACT	
294	未定	ミスティックアーク まぼろし劇場	エニックス	未定/AVG	182
295	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定/SLG	
296	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800/STG	
297	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定/SPG	
298	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定/RCG	
299	未定	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800/SPG	
300	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定/A・AVG	
301	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800/ACT	
302	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定/RPG	
303	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定/ACT	
304	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定/AVG	
305	未定	アクチュア アイスホッケー	コナミ	¥4800予定/SPG	
306	未定	がんばれゴエモン～来るなら恋!綾繁一家の黒い影～	コナミ	未定/ACT	
307	未定	グリントグリッター	コナミ	未定/AVG	
308	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定/ACT	
309	未定	SILENT HILL(仮)	コナミ	未定/AVG	
310	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定/ACT	
311	未定	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	未定/AVG	
312	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定/SLG	
313	未定	よしもと麻雀倶楽部	彩京	未定/TBL	
314	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定/SLG	
315	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定/RCG	
316	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定/SLG	
317	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定/STG	
318	未定	シーバス1-2-3(仮)	ジャレコ	未定/A・RPG	
319	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定/ETC	
320	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定/ACT	
321	未定	オメガブースト	SCEI	未定/STG	
322	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定/PZG	
323	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定/未定	
324	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定/TBL	
325	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定/AVG	
326	未定	Q様クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定/PZG	
327	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定/AVG	
328	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定/SPG	
329	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800/ETC	
330	未定	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説～GOIGO!すごろく～(仮)	徳間書店	¥4800予定/TBL	
331	未定	電車だいすき～プラレールがいっぱい	トミー	未定/SLG	
332	未定	トミカ(仮)	トミー	未定/SLG	
333	未定	ひっとばっく	トミー	¥5800/ACT	
334	未定	Lの季節	トンキンハウス	未定/ETC	
335	未定	日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀	ナグザット	¥4800予定/TBL	
336	未定	3Dフライトシューティング(仮)	ナムコ	未定/STG	
337	未定	アクションRPG(仮)	ナムコ	未定/A・RPG	
338	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定/STG	
339	未定	新子育てクイズ マイエンジェル(仮)	ナムコ	未定/ETC	
340	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定/ACT	
341	未定	リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	未定/ACT	
342	未定	タイブレーク	パディ	未定/SPG	
343	未定	魔女っ子大作戦	バンダイ	未定/???	
344	未定	アームド・ファイター	バンプレスト	¥5800予定/対戦ACT	
345	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定/S・RPG	
346	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定/RPG	
347	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定/ACT	
348	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定/AVG	
349	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5300/SLG	
350	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定/???	
351	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800/SLG	
352	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定/STG	

赤字のタイトルは、初登場のものです。青字のタイトルは、プレイステーション・ザ・ベスト(アーカイブシリーズ)のものです。価格はすべて税別のものです

機能徹底解析!!

キャラクターの成長が楽しくなる 充実の職業システム

職業は、キャラクターのマップ上と戦闘中のグラフィック、攻撃や魔法の能力、そして特殊能力を決定する重要な要素を決定する重要な要素だ。クラスチェンジの設定も可能で、分岐タイプを16種類から選択できるうえ、転職条件も設定可能だ。





派手な戦闘エフェクトは アイテムエディターで設定

キャラクターが装備しているアイテムによって、攻撃や魔法の種類が変化、同時に戦闘エフェクトグラフィックも変化させることができる。さまざまな効果に対応したグラフィックが用意されているぞ。

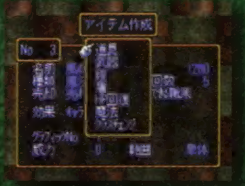




マップによって地形効果が発生するのだ

武器・魔法以外のアイテムもいろいろ

戦闘時に使用する装備アイテム以外にも、ストーリー進行で重要なアイテムや、クラスチェンジ用アイテム、回復アイテムなども当然作成可能。売買価格や使用回数を設定してゲームバランスをとるのだ。



サンプルゲーム「MINSTER」収録

プレイヤーはレジスタンスとなり、魔族と手を組んで、黒幕である宰相を倒し、ミンスター王を救出する、というストーリー。作成の基本的なテクニックを参考にして、オリジナルゲーム作成に役立てよう。



複数のキャラクターでの部隊戦闘も可能だ!

ひとつのユニットに複数のキャラクターを参加させて、部隊を組んでの戦闘も可能。その場合、部隊のリーダーが倒されたらユニットは解散になってしまうのだ。



さらにくわしいことはこれを読め!

「シミュレーションRPGツクール オフィシャルイベントガイドブック」発売中!
ファミ通責任編集 A5版 価格:980円+税



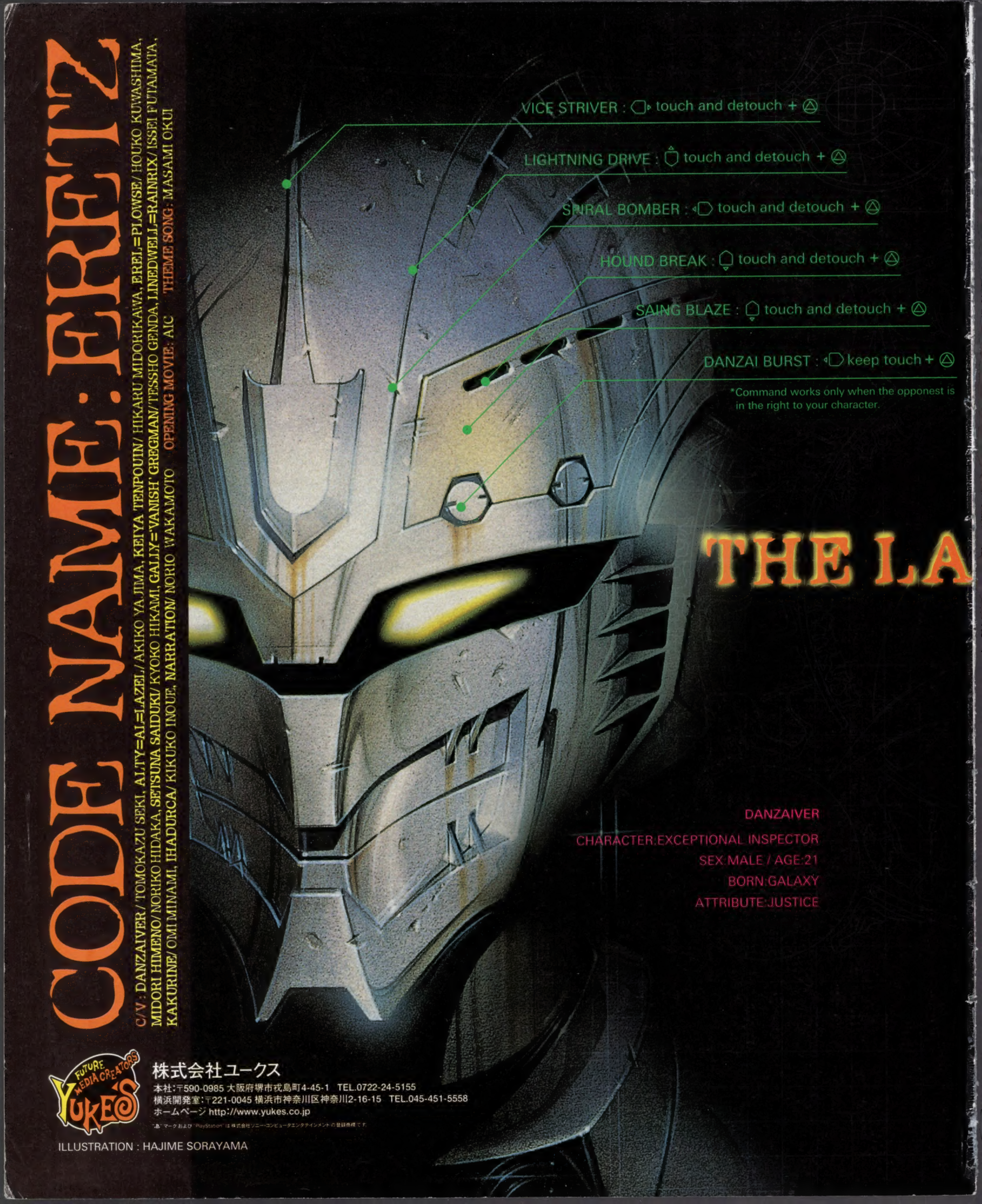
アスキー エンタテインメントホームページアドレス
http://www.ascii.co.jp/et/

シミュレーションRPG作成ソフト

シミュレーション RPGツクール

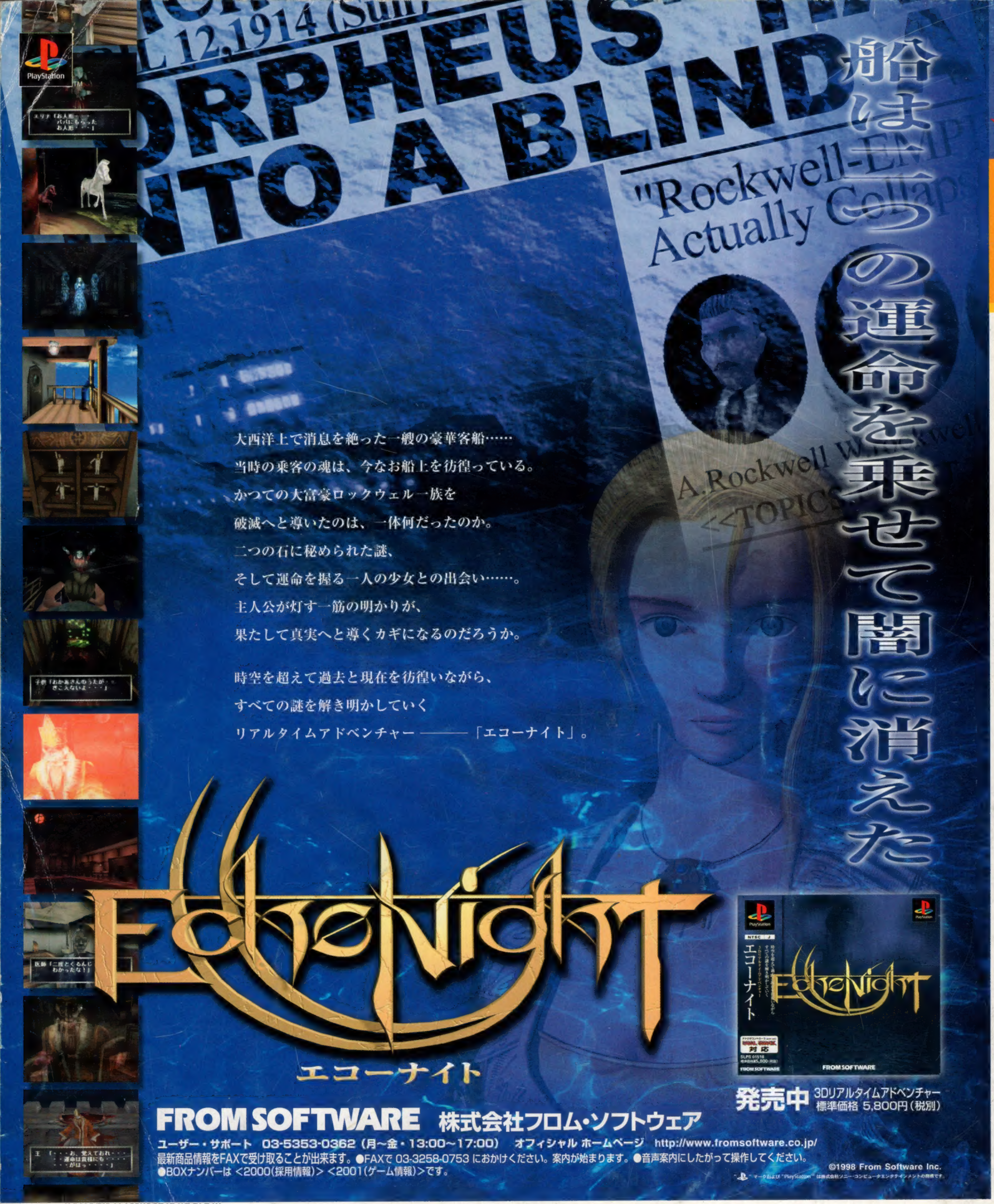
プレイステーション版
セガサターン版
好評発売中!!
標準価格:5800円(税抜)




CODE NAME: EREI'Z
C/V: DANZAIVER / TOMOKAZU SEKI, AI,TY=AI,=LAZEL/ AKIKO YAJIMA, KEIYA TENPOUIN/ HIKARU MIDORIKAWA, EREI,=PLOWSE/ HOUKO KUWASHIMA,
MIDORI HIMENO/ NORIKO HIDAKA, SETSUNA SAIDUKI/ KYOKO HIKAMI, GALIY='VANISH' GREGMAN/ TESSHO GENDA, LINEDWELL=RAINRIX/ ISSEI FUTAMATA,
KAKURINE/ OMI MINAMI, IHADURCA/ KIKUKO INOUE, NARRATION/ NORIO WAKAMOTO
OPENING MOVIE: AIC
THEME SONG: MASAMI OKUI
VICE STRIVER : touch and detouch + △
LIGHTNING DRIVE : touch and detouch + △
SPIRAL BOMBER : touch and detouch + △
HOUND BREAK : touch and detouch + △
SAING BLAZE : touch and detouch + △
DANZAI BURST : keep touch + △
*Command works only when the opponest is in the right to your character.
THE LA
DANZAIVER
CHARACTER:EXCEPTIONAL INSPECTOR
SEX:MALE / AGE:21
BORN:GALAXY
ATTRIBUTE:JUSTICE
FUTURE MEDIA CREATORS
YUKE'S
株式会社ユークス
本社:〒590-0985 大阪府堺市戎島町4-45-1 TEL.0722-24-5155
横浜開発室:〒221-0045 横浜市神奈川区神奈川2-16-15 TEL.045-451-5558
ホームページ http://www.yukes.co.jp
ILLUSTRATION : HAJIME SORAYAMA



PlayStation
IHADURCA
CHARACTER:WITCH
SEX:FEMALE / AGE:23
BORN:UNKNOWN
ATTRIBUTE:EVIL
ST BATTLE
मनुष्य का किस : touch and detouch + △
अपना जीवन बिताना : touch and detouch + △
नग्ह अपना जीवन : touch and detouch + △
जीवन बिताना चाहिए : touch and detouch + △
मनुष्य का किस : touch and detouch + △
का किस नग्ह अपना जीवन : keep touch + △
*Command works only when the opponest is in the right to your character.
エルツヴァーユ
Ertzvaju
「封神領域エルツヴァーユ」
1999年1月発売予定 ￥5,800(予価)
東京ゲームショウ'98秋にて大公開!
「封神領域エルツヴァーユ」が実体験できるゲーム大会を、東京ゲームショウ'98秋にて開催!大会の優勝者は、99年1月にPS版で発売される同ソフトの中に、スペシャルサンクスとして名前が掲載される特典が!また、なんとユークスブースそして、ブロッコリーブースにてエルツの特製ピンズが合計8000個配布される。ユークスブースに急げ。
1998 AUTUMN GAMESHOW



PlayStation
Vol.85
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年10月9日発行(隔週金曜日発行)第4巻第23号通巻81号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
定価490円
本体467円
T1124572100490

印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-10/9